

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
VOL.207
走近业界
第四届萤火虫动漫游戏嘉年华现场报道
特快专递
噬神者2（试玩版）
PSV
PSP
攻略透解
逆转裁判5 3DS
妖怪手表 3DS
超级机器人大战 扩展行动 PSP
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险 3DS
研究中心
讨鬼传 PSV PSP
新·世界树迷宫 千年少女 3DS
雷顿教授与超文明A的遗产 3DS
赠品
《马里奥与路易RPG4》贴纸

《掌机王SP》第205辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

奖品：PSV包　6名

城市	姓名
大连市	程汉
北京市	房宽京
贵港市	林宇舜
天津市	刘洪杰
太原市	马暄昊
太仓市	杨天远

《掌机王SP》第205辑DVD问答—中奖名单

城市	姓名
玉林市	陈海松
汕头市	林少忠
厦门市	钟英鑫

答案：C



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



攻略透解 P106

3DS 逆转裁判5

成步堂时隔8年再度出山

剧情流程攻略



攻略透解 P85

3DS 马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险

睡神路易全面启动，梦境大冒险变化万千

系统精析　详细流程解谜攻略



攻略透解 P172

PSP 超级机器人大战 扩展行动（第一章）

你能在扩大的战场奋战到底吗？

系统详解　流程攻略

3DS 妖怪手表

与妖怪们的夏日奇幻物语！

系统详解　地图场景　主线攻略

攻略透解 P146



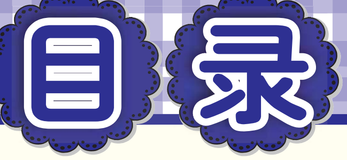


口袋光环 VOL.207

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：KD24SfD05



封面用图：逆转裁判5
封面设计：咕噜



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

CONTENTS 目录

掌机情报站

掌机情报站 4
游人望远镜 8
掌机销量榜 10
Darkbaby专栏 12

黄金眼

黄金眼 13
黄金眼REVIEW——胧村正 15
黄金眼REVIEW——朋友聚会 新生活 17

走近业界

第四届萤火虫动漫游戏嘉年华现场报道 19

便携领域

情报室 26
周边屋 30
软件园 31
游戏坊 32

PlayStation Vita总部

Vita要闻 34

三次元空间

3D短波 36
下载推荐——动态笔记本3D 37

前线狙击

时空魔石 39
重装机兵4 月光歌姬 42
索尼克 失落世界 46
口袋妖怪 X・Y 48
英雄传说 闪之轨迹 57
超级女主角战记 64

新作拼盘

弹丸论破1・2 再装填 70
SPEC 干 71
雷曼 传奇 71
Fate/kaleid liner 魔法少女伊莉雅 72
物以类聚 72
战斗中 传说之忍与生存战斗 73
明治东京恋伽 73

特快专递

噬神者2（试玩版） 74

游戏一品轩

游戏一品轩 81

游戏索引

NDS	
宝石探秘5 不眠之星	84
节奏核心2	83
蓝精灵2	82
我的阅读老师	84

PSP	
超级机器人大战 扩展行动	172、光盘
明治东京恋伽	73
噬神者2（试玩版）	74
讨鬼传	190、229
捉迷藏 携带版	82

3DS	
Fate/kaleid liner 魔法少女伊莉雅	72
SPEC 干	71
动态笔记本3D	37
海贼王 冒险黎明	光盘
口袋妖怪 X・Y	48
哭牙	82
雷顿教授与超文明A的遗产	218
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	85、光盘
梦想水族馆2	83
逆转裁判5	106、光盘
朋友聚会 新生活	17
索尼克 失落世界	46
心跳！光之美少女 换装生活	光盘
新・世界树迷宫 千年少女	183
妖怪手表	146、光盘
战斗中 传说之忍与生存战斗	73、光盘
重装机兵4 月光歌姬	42

PSV	
JUMP全明星 胜利之战	光盘
超级女主角战记	64
弹丸论破1・2 再装填	70
君王的崛起	83
雷曼 传奇	71
灵魂献祭	227
灵偶异界	光盘
龙之王冠	光盘
胧村正	15
梦幻之星在线2	光盘
摩托GP 13	81
时空魔石	39
噬神者2（试玩版）	74
讨鬼传	190、229
物以类聚	72
英雄传说 碧之轨迹 进化版	光盘
英雄传说 闪之轨迹	57

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

攻略透解

马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险 85
逆转裁判5 106
妖怪手表 146
超级机器人大战 扩展行动 172

研究中心

新・世界树迷宫 千年少女 183
讨鬼传 190
雷顿教授与超文明A的遗产 218

下崽工房

灵魂献祭 227
讨鬼传 229

市场动态

掌机市场扫描 230
硬件短消息 232

专区地带

游戏万花筒 234
动森村委会 238
游戏美图秀 244
梦幻方舟 246
漫游指南针 250
轻松日语教室 254
游戏边缘地 256
游俏小筑 258

掌门人

掌门人 262
FAQ电台 270
交流空间 272
小编寄语 274
吐槽记事簿 276

掌机王自由谈

涵盖我《怪物猎人》生涯的四个词 278
玩家点评 283

其他

火热秘技 284
掌机游戏综合发售表 286
口袋光环 精彩内容导视 288

NTS

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

任天堂发布2013财年第一季度业绩，纯利润实现黑字

任天堂发布2013财年第一季度（2013年4月1日～6月30日）的业绩情况。本财年第一季度，任天堂创收815亿4800万，同比下降3.8%；营业赤字49亿2400万日元；营业利润为148亿1700万日元，去年同期这个数字是297亿8100万日元的赤字；第一季度纯利润为86亿2400万日元黑字，去年同期为172亿3100万日元的赤字。



任天堂表示，本公司一直本着“扩大游戏人口”这一基本战略，努力为所有年龄层、性别以及游戏经验的玩家们，提供着充满魅力的商品。本财年第一季度，任天堂旗下的3DS软硬件依然表现出色。其中4月发售的《朋友聚会新生活》在日本国内创下了139万套的销售佳绩。而在上一季度中发售并在日本国内销量已超300万套的畅销大作《立体动物之森》今年6月份也在欧美市场发售，海外销量为119万套，本季度全球销量为154万套。此外，今年3月份发售的《路易的鬼屋2》本季度也在全球卖掉了143万套，另一款高品质动作游戏《大金刚王国 回归 3D》也在全球获得了好评。从上一季度就开始表现出色的国内市场，再加上欧美地区也有热门作品连续发售，因此本季度3DS全球共卖出了140万台硬件，软件销量则达1101万套。目前3DS硬件在全球的累计销量已达3248万台（其中3DS LL为877万台），软件累计销量则为1亿604万套。

Wii U方面，尽管《新・超级马里奥兄弟U》的追加资料片《新・超级路易U》发售，《游戏&瓦里奥》也在全球发售，但由于缺乏真正能够带动主机销量的大作，因此本季度Wii U在全球的销量仅为16万台，软件则卖出了103万套。目前，Wii U硬件在全球累计销量为361万台，软件累计销量则为1444万套。

而已经慢慢隐退江湖的NDS系列主机，本季度则卖出了6万台，软件卖出了215万套；Wii硬件卖出了21万台，软件卖出了367万套。目前，NDS硬件在全球的累计销量已达1亿5393万台，累计软件销量1亿604万套；而Wii的硬件累计销量也终于破亿，达到了1亿4万台，累计软件销量则为8亿7273万套。

综上，任天堂财年第一季度创下了约815亿日元的营业额（其中海外为519亿，占比约为63.7%）。最终，由于汇率情况相比前一个季度有所好转因此产生了汇率顺差169亿日元，从而最终实现了经常利润约148亿黑字以及当期纯利润约86亿日元黑字。

事件 EVENT

Koei Tecmo Games发布2013财年第一季度业绩情况，利润创新高



Koei Tecmo Games近日发布了2013财年第一季度（2013年4月1日～6月30日）的业绩情况。根据财报显示，本财年第一季度集团的营业额为64亿9900万日元（同比增长10.9%）、营业利润4400万日元（同比增长79.8%），经常利润16亿6900万日元，季度纯利润为9亿3800万日元。其中经常利润、纯利润，是Koei和Tecmo这两家之前独立的公司自统合以来，所创造的第一季度最高业绩。

财报显示，对于游戏界来说，市场整体仍然在持续增长之中，其中尤其是在线游戏市场开始扩展，而游戏应用市场也在急剧增长。此外，智能手机的平台多样化、以及云游戏的登场等现象，也使市场环境实现了急速变化，即使是在传统家用游戏市场，下载版游戏的销量的增长，免费游戏（即客户端免费下载、依靠道具收费来赢利的游戏产品）数量的增加，类似这样的情况使得商业化模式变得更加宽广。

从事业部门来看，游戏业务部门所创造的营业额为41亿6400万日元。为这一数字做出主要贡献的是PSV/PSP跨平台游戏《讨鬼传》，该游戏目前在国内外销售成绩已经超过了26万套，成绩非常理想。此外，Koei Tecmo Games旗下的Gust制作发行的公司20周年纪念作品《艾斯卡与洛杰的工作室 黄昏天空之炼金术士》（PS3）、旗下老牌赛马游戏最新作《胜利赛马7 2013》（PSV）都获得了非常不错的评价。财报称，除了新作之外，老游戏的追加出货以及下载游戏的持续热卖，使游戏部门实现了增收增益。

在线・手机游戏部门的营业额为14亿200万日元。在社交游戏领域，面向日本首席移动通讯软件LINE推出的PUZ游戏《LINE对对碰》（LINE でろ～ん）、面向Yahoo！ Mobage推出的《AKB48的野望》分别上线。《100万人的三国志》等主力游戏，也继续维持着稳定的收入。在中国台湾地区获得好评的《信喵之野望》开始在中国大陆上线，开局不错。而中国港澳台地区也分别推出了以《100万人的信长之野望》为首的三款智能手机游戏，在亚洲地区的展开有所强化。目前，Keoi Tecmo旗下的社交游戏和在线游戏的累计会员人数，在日本国内外已经超过了2400万人，但由于对于新作产品的先行投资，因此在线・手机游戏部门本季度收益有所下滑。

由于这次的业绩情况，以及“汇率和股市情况的好转大幅改善了有价证券的关连损益”，因此Koei Tecmo Games集团向上修正了2013上半财年的预想业绩。其中营业额与之前预期一样保持为145亿日元、营业利润与之前预期一样保持为4亿日元，经常利润由之前预期的15亿日元向上修正为20亿日元、上半财年纯利润从之前预期的6亿5000万日元上调为10亿日元。

7月13日



日本一Software在神奈川县的横滨BLITZ举行了创社20周年的纪念活动。会上除了邀请声优们进行了精彩的演出之外，还公布了两款新作，对应平台则均为PSV。其中《半罪少女 诱惑》（クリミナルガ－ルズ INVITATION，暂名）将于今年冬季发售。从游戏标题来看，游戏与2010年11月发售的PSP游戏《半罪少女》有一定的关联，但是新作还是复刻目前还没有进一步的消息。另外一款新作为《魔界战记4 回归》，本作是PS3版《魔界战记4》的强化移植版本，将于2014年1月发售。除了这两款新作之外，在日本一人气角色浅葱的相关活动中，透露“浅葱10周年纪念计划”已经开始实行，而活动中也爆出很有可能以其为主角的游戏作品将会推出，到底是恶搞还是真相，日本一Software也未做进一步解释。

Gungho发布上半年业绩，营业利润同比增长40多倍



Gungho Online Entertainment对于玩家来说，原本不过是一家名不见经传的小公司，但这两年却由于《智龙迷城》（Puzzle & Dragons）等大热门的作品而跻身为目前最受外界关注的日本游戏厂商之一。近日，公司发表了2013上半年（2013年1月1日～2013年6月30日）的业绩情况。

根据财报显示，今年上半年公司创造了746亿2100万日元的营业额，同比增长945.5%；营业利润为451亿5400万日元，同比暴增4331.1%；经常利润为453亿1300万日元，同比暴涨4050.1%，今年上半年公司纯利润为281亿7900万日元，同比增长2507.8%。从数字上可以直观地看出，公司业绩相比去年同期，得到了令人惊异的显著增长。

关于业绩增长的原因很明显，就是目前风靡全球的消除类RPG《智龙迷城》。根据财报显示，截止到今年6月29日，这款游戏在日本国内的下载次数已经超过了1600万次，创下了前无古人的惊人成绩。《智龙迷城》的成功也引发了国内的一阵“转珠热”，相关的模仿产品一时间层出不穷，霸占着中国大陆和港台地区的智能手机游戏市场。另外，动作解谜游戏“《踢屁屁公主》系列”（Princess Punt Sweets）截止到6月9日的下载次数也已经超过了600万次。关于家用游戏方面，公司也表示上半年的主要动作，就是在紧锣密鼓地准备下半年发售的游戏作品（比如《智龙迷城Z》、《仙境传说 奥德赛ACE》）。

综合下来，上半年游戏部门营业额为713亿5900万日元，同比增长2178.2%，部门利润（营业利润）为458亿800万日元，同比猛增8340%），实现了极大的飞跃。

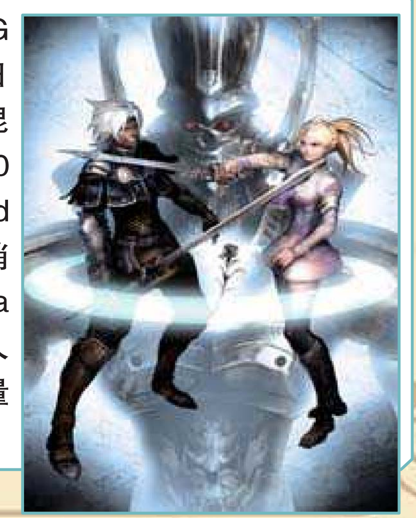
7月17日

NBGI于本日宣布，目前PSV/PSP平台备受玩家们关注的超高速狩猎游戏大作《噬神者2》，将于今年11月14日发售。售价方面采用了多版本统一售价，即PSV、PSP的实体、下载版本售价均为5980日元。官方也确认，将在游戏推出同日发售PSV主机同捆版，同捆版名为“PSV×噬神者2 芬里尔版”，其中除了卡带版游戏一张之外，还包括芬里尔版特别设计的PSV主机一台、游戏主题挂绳、游戏主题屏幕擦拭布一块，目前这款同捆版的售价还未定。除了同捆版之外，NBGI还将在旗下购物网站LaLaBitMarket、以及EnterBrain旗下的官方购物网站ebten分别推出两款特别版套装，其中包含了一些在外界无法得到的珍贵赠品，这两款特别版的售价均为8980日元。



7月24日

Square Enix于本日向PS Mobile提供RPG手游《混沌之戒》（ケイオスリングス）的下载，售价为800日元，这意味着，玩家可以在PSV平台体验这款经典之作。《混沌之戒》是一个专门为移动平台打造的传统RPG作品，于2010年4月开始在苹果iPhone平台提供下载，之后还陆续推出了iPad和Android版，在苹果App Store，曾在全球15个国家取得了畅销榜第一的好成绩。游戏由“《荒野兵器》系列”的开发商Media Vision负责制作，剧本担当为北岛行德（代表作《428》）、人设为直良有佑（代表作《无尽沙加》），角色配音也起用了大量知名声优，可谓是手游平台制作阵容非常豪华的原创精品。



软件 SOFTWARE

入选"游戏学园祭"的6款PSV游戏将公开配信



由SCEJA赞助，Grasshopper Manufacture推进的“游戏学园祭”（Game Campus Festa）项目迎来了第二回。7月29日，该项目第二回的入选作品发表会在东京都品川的TKP东京会议中心举行。所谓“游戏学园祭”，是一项针对那些具有创新才能的学生而推出的项目，旨在让这些有想法的学生们熟悉PSV的制作环境，制作出新感觉游戏。

此次的入选作品一共有6款。担任入选作品评审的为三名著名游戏制作人，他们分别是须田刚一（代表作《英雄不再》）、外山圭一郎（代表作《重力异想世界》）、上田文人（代表作《ICO》）等三人，三人分别发表了自己对入选作品的感想。此外，此次入选的这6款游戏作品，也确定将会在近日在PS Store中提供下载。

入选的6款作品均为较为轻量级的小型游戏作品，比如《樱花烂漫》就是操作角色跳跃撒灰、令樱花盛开的新感觉动作游戏。由于制作经费、周期和经验的关系，这批产品没有大型游戏作品那样精美的画面，但是在游戏性上倒也是别具一格，感兴趣的玩家可以等它们上线之后下载来体验，也许创造了它们的某一位，以后会成长成知名制作人也说不定。

事件 EVENT

Capcom发布2013财年第一季度财报，同比减收减益



日本老牌游戏厂商Capcom于近日发表了本财年第一季度（2013年4月1日～2013年6月30日）的业绩情况。该季度公司创收174亿5700万日元，同比下降6.2%，营业利润为7亿2300万日元，同比下降72.9%；经常利润11亿5100万日元，同比下降47.9%；财年纯利润为8亿2800万日元，同比下降37.3%。

该季度，家用游戏所在的数字内容部门依然是公司创收的主力。除了《生化危机 启示录 揭示版》的销售轨迹如当初所计划的推移之外，《龙之信条 黑暗崛起》也显示出了不错的销售势头。从销售数字来看，该季度《生化危机 启示录 揭示版》各版本在全球的累计销量为90万套，而《龙之信条 黑暗崛起》在各版本在全球的累计销量则为55万套。

此外，在线游戏《怪物猎人 边境G》除了继续势头稳定之外，在中国台湾地区上线的网页游戏《鬼武者 Soul》的出足也相当不错。综合下来，数字内容部门该季度创收124亿5400万日元，同比下降9.4%，营业利润为4亿2300万元，同比下降82.4%。

此外，娱乐用机器部门上一季度推出的柏青嫂机《生化危机5》的后续贩售势头不错，为部门业绩做出了贡献。但综合下来，由于数字内容部门的游戏作品定价较低（因为《生化危机 启示录 揭示版》和《龙之信条 黑暗崛起》这两款作品都是复刻版或资料片，所以定价低于普通游戏），手机游戏部门也缺乏热门新作的支持，因此该季度无论是营业额还是利润，都比去年同期有所下滑。

游人望远镜

栏目主持 白菜

圣地亚哥国际动漫展算是本辑的焦点。小岛秀夫和小野义德都去走了一圈，当然其他许多的制作人也没有缺席。来看看他们发来的照片和感想吧。



高木谦一郎

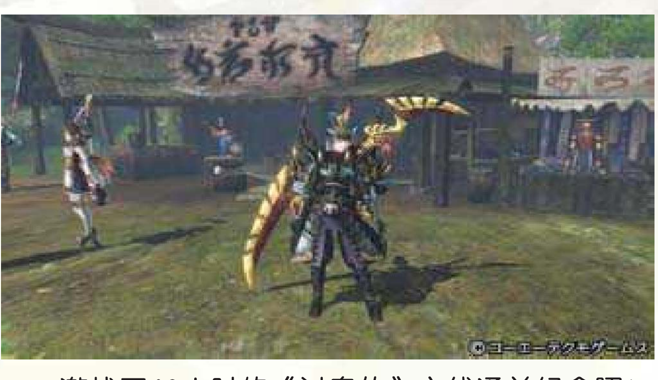
“《闪乱神乐》系列”制作人



需要净化的锁镰……而且这名字……

7月15日

原来高木你喜欢用锁镰吗？话说《闪乱神乐》中斑鸠的爱刀就叫“飞燕”呢。



激战了40小时的《讨鬼传》主线通关纪念照！“我们的战斗现在才正要开始！”

7月17日



这台词不是腰斩战斗漫画常用的吗？高木你不准备继续玩了？

小野义德

Capcom网络事业统括部长，“《街头霸王》系列”综合制作人





感谢大家的支持！

7月17日

在美国拉斯维加斯举办的EVO2013顺利闭幕，小野也跟在场的《街头霸王》玩家合影。话说《街头霸王Ⅳ》又来新版本了……



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人





下一作的《哥斯拉》，看来值得期待。

用乐高积木砌成的钢铁侠。

7月21日



很荣幸有机会在美国有线电视频道AMC广受好评的TV系列原作美漫《行尸走肉》的第4卷（日文版）的书带上写寄语。向大家推荐。

7月22日

喜欢美剧的读者应该不会对这个剧感到陌生啦！现在你们可以在向别人推荐的时候挺起胸膛说一句“小岛秀夫绝赞哦！”

这些是小岛监督参加圣地亚哥国际动漫展上拍到的照片。钢铁侠真是太神了。

欢迎来到咱们的世界！

7月19日



同样是圣地亚哥国际动漫展上的照片。玩得开心点:)



栏目主持：胧月

掌机销量榜 PORTABLE GAME SALES RANKING TOP10

7月下旬果然是游戏大潮来袭，日本销量榜方面除了《朋友聚会 新生活》和《立体动物之森》这两棵常青树以外，其余上榜的8款游戏均为新作。其中《逆转裁判5》以首周24万出头的销量占据榜单首位，也创下系列最好首周纪录。此外值得留意的是Level-5的游戏三连发均榜上有名，想在日本市场的排行榜上找到除任天堂外还能有3款作品上榜的公司，委实不多见。北美方面是美版的《真・女神转生Ⅳ》领头，硬派有趣的《大金刚王国 回归 3D》在销量突破20万后沉淀到榜单的下层，作为个人还是希望它能再多卖一点。

软件销量（日本） 2013年7月22日～7月28日

排名	标记	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	平台
1	NEW	逆转裁判5	逆転裁判5	■Capcom■AVG■2013年7月25日■5990日元	24万1878套	24万1878套	3DS
2	NEW	龙之王冠	ドラゴンズクラウン	■Atlus■A・RPG■2013年7月25日■8190日元	7万5506套	7万5506套	PSV
3	NEW	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	マリオ&ルイ-ジRPG4 ドリ-ムアドベンチャ-	■Nintendo■RPG■2013年7月18日■4800日元	4万8441套	15万6446套	3DS
4	↓	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	■Nintendo■ETC■2013年4月18日■4800日元	2万2912套	130万7323套	3DS
5	NEW	妖怪手表	妖怪ウォッチ	■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元	1万9528套	10万1136套	3DS
6	NEW	幻想生活 连结	ファンタジ-ライフ Link!	■Level-5■RPG■2013年7月25日■4980日元	1万8946套	1万8946套	3DS
7	—	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	1万6989套	371万7834套	3DS
8	NEW	纸盒战机W 超改装	ダンボ-ル战机W 超カスタム	■Level-5■RPG■2013年7月18日■4400日元	1万1138套	1万1138套	3DS
9	NEW	十鬼之绊 花结物语	十鬼の绊 花结缀り	■Idea Factory■AVG■2013年7月25日■6090日元	1万912套	1万912套	PSP
10	NEW	小脸蛋 创造游玩圆润小镇	ほっぺちゃん つくって！ あそんで！ ぷにぷにタウン！！	■日本Columbia■ETC■2013年7月25日■5040日元	8381套	8381套	3DS



期待之声

●《MH4》，全国人民都憋坏了。（北京 张剑）

●《噬神者2》可以跟没有PSV的朋友联机，一起享受游戏乐趣。（广西柳州 小包）

●《最终幻想X/X-2》感人的剧情、新颖的系统让我非常期待它。（广东广州 杨洪）

●因为我还没买PSV，所以期待《灵魂献祭》、《闪乱神乐》、《胧村正》，非常喜欢狩猎和格斗类游戏，横版也很有爱。（新疆伊宁 周博文）

●虽然几乎不可能，还是希望《怪物猎人》能回归PSV。（北京 周任）

●希望看到新作《Persona》（如果有）的新剧情和新神明。（浙江海宁 陈鑫）

●《异说 最终幻想3》……我就这么坐下等着……估计N年后能玩到。（广西南宁 程梦宁）

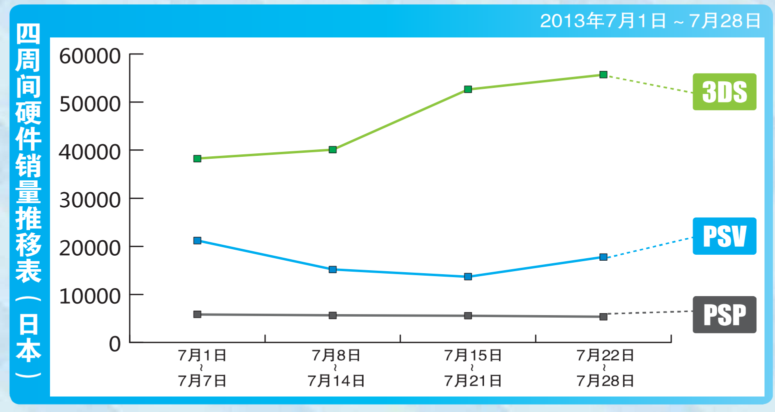
硬件销量（日本）　2013年7月22日～7月28日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	5万5719台	214万3898台
PSV	1万7776台	59万4660台
PSP	5346台	32万6411台

3DS累计销量 1190万6380台

PSV累计销量 167万1819台

PSP+PSP go累计销量 1950万5511台



软件销量（北美）　2013年7月14日～7月20日

排名	变动	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1	NEW	真・女神转生Ⅳ	Shin Megami Tensei Ⅳ	■Atlus■RPG■2013年7月16日■49.99美元	7万5746套	7万5746套	3DS
2	↓	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元	2万8543套	63万3502套	3DS
3	NEW	魔法工厂4	Rune Factory 4: A Fantasy Harvest Moon	■Marvelous AQL■RPG■2013年7月16日■39.99美元	2万4771套	2万4771套	3DS
4	↑	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	1万5246套	78万1213套	3DS
5	↑	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	1万2693套	74万1245套	3DS
6	↑	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	8986套	287万759套	3DS
7	↑	口袋妖怪 白2	Pokemon White Version 2	■Nintendo■RPG■2012年10月7日■34.99美元	8166套	197万9296套	NDS
8	↓	大金刚王国 回归 3D	Donkey Kong Country Returns 3D	■Nintendo■ACT■2013年5月24日■34.99美元	7290套	20万8808套	3DS
9	↓	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元			3DS
10	↓	乐高都市 卧底风云 追捕行动	Lego City Undercover：The Chase Begins	■Nintendo■ACT■2013年4月21日■29.99美元			3DS

硬件销量（北美）　2013年7月14日～7月20日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	3万3672台	130万4881台
PSV	5026台	19万626台
PSP	1442台	7万7356台

3DS累计销量 902万7038台

PSV累计销量 136万7675台

PSP+PSP go累计销量 1973万2773台

四周间硬件销量推移表（北美）
2013年6月23日～7月20日
60000
50000
40000
30000
20000
10000
0
3DS
PSV
PSP
6月23日～6月29日
6月30日～7月6日
7月7日～7月13日
7月14日～7月20日



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

孤独的长跑者

小学的时候曾经看过一部叫《孤独的长跑者》的欧美电影，讲述了一个少年自幼患有遗传性尿床，他为了不让同班同学们看到被母亲晾晒在阳台上的尿湿床单（他家位于上学的必经之路），每天放学后都拼命飞奔回家把床单收回去，长大后成为了著名的长跑健将。据说这是一部改编自真实生活的励志片，虽然已时隔十多年，影片中一些经典的桥段台词至今依然历历在目：“这是一场永远没有对手的赛跑，真正需要去超越的惟有自我……”

最近若干业内知名人士将2013年大胆定义为智能手机游戏真正起飞的纪元之年，从表面的数据来看确实颇能佐证以上的言论，今年上半年智能手游（含平板电脑）的销售额较之去年同期暴增了约283%，市场规模更是达到了同期以任天堂3DS为主流的传统携带游戏平台的数倍。尤其是在中国地区，投资手游正成为近期市场资本追逐的主流方向，甚至连一些传统行业的巨头也将之视为未来的利润增长点。EA在近日发表财务报告时正式宣告智能手机的APP商店已然成为该公司目前最赚钱的硬件平台，今年上半年累计销售额首次凌驾于传统游戏。至于日本著名的Square Enix社，近期高层管理人士更是不厌其烦地对外宣称未来的主力发展方向将是智能手机平台，种种迹象表明该社确实正在将大部分开发资源投入其中。市场的明暗之分让一些过去对传统游戏市场的坚定支持者也产生了动摇，过去凭借着NDS平台在业界大放异彩的Level-5社也开始加大手游平台的投资规模，毕竟该社已经有相当长一段时间没有诞生过百万级别的超热卖作品，近期GungHo和Gree等后生晚辈们的风生水起也令得曾经风云一时的日野晃博相形落寞。

几乎在各种媒体都充斥着众口一词的死亡宣告：传统携带游戏市场终将被智能手机游戏市场完全取代，即便是笔者这样“冥顽不灵”的所谓保守人士也对之缺乏有力的辩解论据。

不知不觉间，似乎已经穷途末路的任天堂股价却在7月中旬的某一天创下了两年来新高，市场分析师给予的解释是3DS近期在欧美地区的市场表现超出了预期，成为了今年以来传统游戏市场中惟一呈现增长趋势的硬件平台。有充分理由可以相信，任天堂携带游戏业务的良好势头将延续到至关重要的下半年，《口袋妖怪 X・Y》和《怪物猎人4》等超大作的接踵登场势必会将明显提升3DS的市场规模。在今年上半年欧美地区销量前十五位的传统游戏排行榜中，3DS游戏成功占据了四席，清一色均为任天堂本社出品。《路易的鬼屋2》和《立体动物之森》等游戏的大卖再次充分诠释了任天堂游戏品牌的含金量，在智能游戏市场同期出现爆炸性成长的影响下，3DS软硬件上半年的市场表现实在令人刮目相看。任天堂的传统领地似乎并未因为外界的巨大压迫而版图日蹙，依然保持着相对稳健的成长步调，根本原因诚如其经营者所言，3DS确实拥有着其他平台无可替代的卓越游戏体验。

比起NDS时代，如今的任天堂更像是一个孤独的长跑者，除了Capcom和Level-5等寥寥数家盟友以外，绝大多数的实力厂商都毫无激情可言。正所谓君子不立危墙之下，第三方对于传统携带游戏市场的未来趋势都抱有困惑，而3DS至今为止所体现的赚钱效应也无法让大多数人满意，当下的落寞景况原本在情理之中。3DS仅仅依靠上半年孤军奋战的些微市场振作并不能彻底挽回那些停滞梭巡的脚步，任天堂需要更进一步的努力来证明传统携带平台的存在价值，该社确实也在下半年精心部署了堪称空前强大的软件阵容。除了首次全球同步发行的《口袋妖怪 X・Y》，《怪物猎人4》和《智龙迷城Z》这两款第三方超大作的市场表现必然会起到至关重要的指示性作用。

Oddworld Inhabitants创始人Lome. Lanning最近对任天堂社长岩田聪发表的“只有不断创造伟大游戏才能改变未来”的言论表示了共鸣：“我不敢保证100年后微软是否还依然存在，但是只要任天堂能够始终秉持其发展理念毫不动摇，相信其会始终屹立不倒。”

这注定将是一场漫长而孤独的赛跑，只有具备坚定信念的人才能最终顺利跑到终点，随波逐流不过是卑微如浮萍的生命轨迹。



本辑打分的几款游戏均可谓重量级作品，由于《逆转裁判4》的素质不尽如人意，于是本次的5代也备受几位系列FANS的严刑拷打，最终以25分的评价守住阵线，质量还是值得肯定的。而此次拔得头筹的是《马里奥与路易RPG4》，获得27分的“黄金珍藏”级评价。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

超级机器人大战 扩展行动



PSP

“《机战》系列”第一款作为配信专用游戏发售的作品，本作的系统和画面承袭自Wii的《超级机器人大战NEO》，并且系统部分还加以改进并强化。



总分 20

项目	评价
系统	★★★★☆
画面	★★★★☆
作品数量	★★★★★

■スーパーロボット大战Operation Extend
■下载■NBGI■S·RPG■战略角色扮演
■2013年7月18日■1人■无对应周边

乌冬 《机战NEO》算是近年《机战》中比较独树一帜的作品，所以继承自其系统和画面的《机战OE》玩起来自然也和其他作品有着不同的感觉，360度的移动方式、武器特性多样化以及包围攻击等要素都令战略性得到了加强。群组出击作为本作新加入的系统非常亮眼，可以让同作品的机体作为一个单位出击，最大的好处就是增加了板凳机体的存在感，也加强了部分单机作战能力偏弱的真实系机体，而且不像小队系统那样要经过繁琐的编成过程。部件交换在增加了玩味的同时开放了强化芯片的上限，玩家不必再为强化芯片有限不知道给哪部机体装而烦恼了。



8

阿鲁 游戏节奏太慢是给人最直观的感受，地图上母舰占据了太大的位置严重影响其他机体的走位，大部分关卡里只能操控指定机体这点导致辛苦培养的机体无法出战更是让人非常不爽。

7

白菜 以任务的形式来推进关卡比较新鲜，不过大部分任务的难度偏低且流程太短，虽然看起来关卡数量不少，但实际能真正体验到战斗乐趣的关卡并不多，期待后续章节的任务能有所改善。



7

妖怪手表

热血推荐



3DS

一款传统的RPG游戏，但又在细节处理上让人感到惊喜连连。本作主要讲述主人公在妖怪手表的帮助下找寻潜伏在日常中的妖怪并进行冒险的故事。无论从游戏的可玩性还是创新性上都可以说本作是一款诚意之作。

总分 25

项目	评价
画面	★★★☆☆
难度	★★★☆☆
创意	★★★★☆

■妖怪ウォッチ■卡带■Level-5
■RPG■角色扮演■2013年7月11日
■1～2人■对应邂逅通信/无意识通信

酷洛洛 每年夏天就应该有这么一款治愈系的作品来抚慰一下工作或者学习繁忙的玩家们！接触之前本以为会是一款内容老套的游戏，结果玩起来却意外地惊喜不断。游戏中“妖怪”这一文化元素与游戏系统结合得恰到好处，一些谐音和剧情的小细节也让人会心一笑。随着主线的推进逐渐解锁各项游戏系统的设定使玩家们在游戏过程中不会感到枯燥，让人忍俊不禁的妖怪设定、丰富的地图场景、多达两百多种个性十足的妖怪以及多样的收集方式等等都让人欲罢不能，十分适合想要一边休闲游戏一边追忆童年的玩家们。

9

马修 一款能让玩家们都乐在其中的游戏。战斗系统的指令操作让人很有参与感，妖怪们的进化和合成系统也十分新颖有趣，再加上从捉迷藏到猜谜等形式多样的支线任务，都使本作游戏性十足。



8

乌冬 可能是因为游戏面向的群体主要是小孩子，BOSS怪的弱点都设置得一目了然，这也大大降低了整款游戏的难度。通关后增加的游戏元素和游戏本身的丰富系统，弥补了主线内容较少的不足。



8

马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险



黄金珍藏

3DS

路易30周年纪念作品，马里奥与路易的全新冒险故事，围绕着现实、梦境和神奇的枕头王国而展开。

总分 27

项目	评价
系统	★★★★★
耐玩度	★★★★☆
关卡设计	★★★★★

■マリオ&ルイ-ジRPG4ドリ-ムアドベンチャ-■卡带
■Nintendo■RPG■角色扮演
■2013年7月18日■1人■无对应周边

胧月 路易的戏份大大增加，梦境世界的各种机关都要利用到他。合理利用多种功能不同的联动机关和路易方阵的动作才能顺利闯荡梦世界。本作的动作性依旧制作出色，每个怪物的攻击应对方式要多加练习才能掌握，另外还有体贴新手的简单模式。现实和梦境采用了两种不同的战斗方式，让人不容易对战斗感到厌烦。游戏流程依旧比普通游戏长很多，游戏内容十分充实。欢乐而又富有童趣的故事值得反复回味。另外游戏的各类收集要素十分多，而且都可以在菜单内看到完成度，大大增加了耐玩度。 9

半夏 游戏的战斗近似动作游戏，十分有趣。各种协力攻击也对操作有比较高的要求，成功按出后很有成就感。以巨大路易为主角的巨人战魄力十足，不过陀螺仪操作比较画蛇添足。 9

阿鲁 场景设计十分出色，各种分布在各个角落的收集品能让你在同一个场景转好久。对话十分搞笑，欢乐的故事配合漂亮的场景让冒险的过程仿佛看童话书般美妙。



9

逆转裁判5



热血推荐

3DS

时隔多年的“《逆转裁判》系列”最新作。以成步堂龙一回归作为最大的卖点，加入了新系统，并且融合了系列的优点，力求打造出怀念又崭新的感觉。

总分 25

项目	评价
系统亲切度	★★★★★
推理难度	★★★☆☆
音乐	★★★★☆

■逆转裁判5■卡带
■Capcom■AVG■文字冒险
■2013年7月25日■1人■无对应周边

白菜 巧舟不在，由江城元秀监督的本作发售前多少让我有些疑虑是否会玩到另一款《逆转检察官》，但两个系列确实走上了不同的道路。本作基本还原了系列的风味，搜查取证都是传统的模拟点击。《4》中饱受诟病的“看破”系统虽然在剧情上无法删除，但经过改良和调整后，变得非常容易操作。系统亲切度也有了极大提升，未调查过和调查过的地方都会进行提示，新增的“侦探笔记”也能提示现在该发展的剧情，不会像以前那样一旦卡关就只能如无头苍蝇般乱撞。“心灵观测”系统非常棒，灵活度极高。 8

阿鲁 这次的新作选择了慢热的发展趋势，直到后两章才开始真正发力。整体来说，指证的难度偏低，不少地方都有非常明显的提示。之前作品中的“心锁”和“腕轮”系统均有出现让人比较意外。 8

胧月 尽管前两章无聊得令人想睡觉，但好在后面的展开较为出人意料，在这种欲扬先抑的手法下导致后期的游戏情绪层层高涨，超越4代的素质算是为没有巧舟的新《逆转》正了名。



9

龙之王冠



热血推荐

PSV

制作过《圣骑战史》和《胧村正》的Vanillaware公司带来的全新力作，同时登陆PSV和PS3平台，诸多复古的设定能令玩家回想起《龙与地下城》等经典作品。

总分 26

项目	评价
爽快度	★★★★★
耐玩度	★★★★☆
细节优化	★★★☆☆

■Dragon's Crown■卡带
■Atlus■A・RPG■动作角色扮演
■2013年7月25日■1～4人■无对应周边

苍穹 精美的2D画面是该社一贯擅长的，游戏的系统也非常丰富，6种职业通过不同的成长配点可以衍生出多样的打法，关卡分为A、B路线且设有隐藏的房间和支线任务，令流程毫不枯燥。BOSS战很讲求方法，等级上限的设定也保证了战斗的难度。随机生成的混沌迷宫和适当的“刷”要素都令耐玩度有所保障。不过游戏在一些细节处理上不是很到位，同职业只有配色和武器上的差别，混战中容易混淆；特效、魔法频发时有明显掉帧且玩家不好看清自己的位置；联机时的设定也不够贴心，随机乱入缺少详细的设置；PSV版的触摸操作很方便，但L键就几乎没用了。 8

阿鲁 本作的玩法虽然复古，但要素十分丰富，关卡多路线、多难度的设定以及通关后追加混沌迷宫、PVP式的斗技场都保证了游戏的耐玩度。不过混战时场面较乱的缺点确实存在。 9

白菜 关卡设置和多样的要素做得很棒。六个角色之间的差异很大，自由加点也可以看出不同玩家的个性。难度设置有低有高很有挑战性。就是联机时帧数稍稍不足有些遗憾。 9

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐

黄金眼评分 24

文 苍穹

PSV

A・RPG	动作角色扮演	
胧村正		
胧村正		
Marvelous AQL	日版	2013年3月28日
1人	4980日元	无对应周边
游戏时间：50 小时以上		

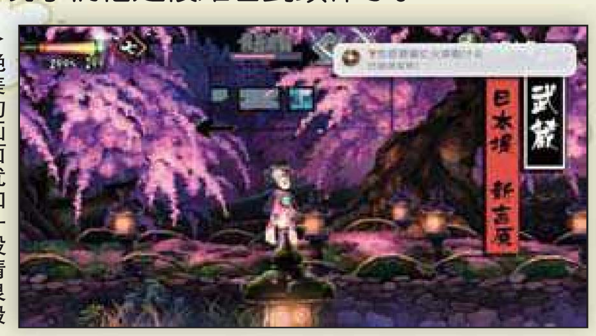
2009年在Wii平台发售的《胧村正》就是公认的佳作，然而在当时业内一片好评的情况下，日版首周销量却不足3万，相比同类型的《奥丁领域》缩减近一半，这对于Vanillaware这样的小公司而言无疑是沉重的打击。时隔四年，《胧村正》辗转移植到PSV，其背后的故事我们不得而知，但至少对于当时无缘接触这款游戏的玩家而言，获得了一次重温经典的绝佳机会。

绝美的和风绘卷

无论是动作要素丰富的《公主王冠》、《奥丁领域》，还是主打战略部署的《圣骑战史》，Vanillaware总能带给玩家至高的2D画面享受，而《胧村正》与之前几款设定偏向欧美的作品截然不同，自始至终充斥着浓郁的日式和风。无论是火光照映的樱花、白雪压枝的山麓、还是萤火舞动的树林、随风飘零的枫叶，极具纵深感的游戏场景或静或动、美不胜收，令玩家不禁驻足欣赏。而且场景中的细节要素也毫不含糊，比如“地狱十景”远处走走停停的亡者以及赛河原堆砌石头的幽灵都给人留下深刻的印象。不但画面唯美，背景音乐也完美地烘托出游戏的独特氛围。崎元仁、金田充弘等7位音乐人带给游戏不同风格的编曲，而由三味线、太鼓等古乐器所交织而成的音乐又凝聚成同一个主题。除《镜花水月》、《暮色苍然》、《折花攀柳》这样的经典曲目外，《鬼哭啾啾》的阴森鬼魅、《烦恼菩提》的佛光万丈也都值得反复回味。

除了出色的音画效果，剧情也是本作为人所津津乐道之处。由于角色对白采用了大量的日本古语，而且事情的始末是从众多NPC的口中散乱地说出的，故本作的剧情并不算容易理解，但在RPG剧情愈发缺乏新意和内涵的当下，这恰恰成为了《胧村正》的魅力所在。鬼助传是围绕狗头龙村正这把妖刀所展开的恩仇录，封印妖刀的大义和爱慕公主的私情交织其

中；百姬传则是由饭纲阵九朗一己私欲所引发的冒险奇谭，肉体被夺的百姬不得不随他一起上天入地，与魑魅魍魉甚至雷神、不动明王大打出手。男女主角看似毫不相关的故事在冥冥之中联系到一起，妖刀村正和胧流魔剑所酿成的一出出悲剧令人伤怀。两个主角的三个结局其实都算不上传统意义上的大团圆，总有少许遗憾或几分悲凉萦绕其中，而且鬼助传的第三结局，百姬传的第二结局都明显留有制作续作的可能性，只不过在市场决定一切的游戏业界，玩家们怕是很难看到续作了。

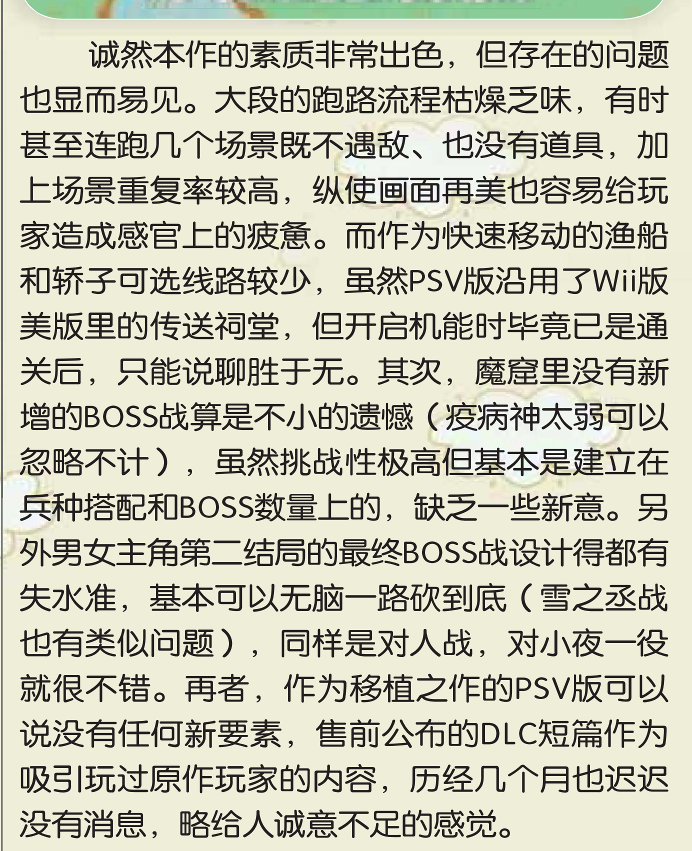


▶绝美的画面犹如一股清泉般沁人心脾。

酣畅淋漓的战斗

本作的操作并不复杂，基本攻击只有一个按键，但配合摇杆可以使出蓄力斩、空中突进、下落突刺等丰富的招式，更能从这些简单的基础招式衍生出纷繁的连技。除□键攻击和△键换刀时发动的居合斩外，○键所发动的奥义是BOSS战的关键，108柄妖刀附带的奥义大致可分为四十余种，不同奥义的伤害判定、招式性能乃至无敌时长都有所差异，在战斗前选择一把合适的妖刀远远比单纯提升攻击力更为重要。基于以上设定的战斗系统爽快无比，只要稍加练习大多数人都能打出华丽的连技，而且PSV版增加了自定义按键的功能，玩家可以依照习惯自由设置，游戏手感也更加舒适。

游戏既然定义为A・RPG，相比单纯ACT自然会增加一些辅助系统，道具、饰品和料理系统的存在就是为了帮助不擅长动作游戏的玩家攻关。BOSS战完全可以依靠合理的奥义配置和道具、料理辅助，从战术层面进行压制，弥补操作方面的不足。值得一提的是游戏中食用料理的动画都非常精美，让人食指大动（这一优点也继承到了《龙之王冠》中）。除了男女主角的剧情流程外，本作还设有16个魔窟挑战以及隐藏BOSS，令人铭记于心的战役比比皆是。无双、修罗、死狂三种难度充分照顾到了不同层面的玩家，而以1点HP成功通过死狂难度所获得的成就感绝对无与伦比。



▶BOSS战既强调操作，又讲求战术。

不容忽视的缺点

诚然本作的素质非常出色，但存在的问题也显而易见。大段的跑路流程枯燥乏味，有时甚至连跑几个场景既不遇敌、也没有道具，加上场景重复率较高，纵使画面再美也容易给玩家造成感官上的疲惫。而作为快速移动的渔船和轿子可选线路较少，虽然PSV版沿用了Wii版美版里的传送祠堂，但开启机能时毕竟已是通关后，只能说聊胜于无。其次，魔窟里没有新增的BOSS战算是不小的遗憾（疫病神太弱可以忽略不计），虽然挑战性极高但基本是建立在兵种搭配和BOSS数量上的，缺乏一些新意。另外男女主角第二结局的最终BOSS战设计得都有失水准，基本可以无脑一路砍到底（雪之丞战也有类似问题），同样是对人战，对小夜一役就很不错。再者，作为移植之作的PSV版可以说没有任何新要素，售前公布的DLC短篇作为吸引玩过原作玩家的内容，历经几个月也迟迟没有消息，略给人诚意不足的感觉。

结语

官方宣布PSV版《胧村正》在一个月的时间内就已顺利突破10万出货量（零售版+下载版），虽然算不上大卖，但这种成绩对于一款没有什么新要素的移植作品而言绝对能让厂商满意，玩家们也应该庆幸这样一款好游戏没有被市场所埋没。但比较奇怪的是发售前就大肆宣传的4个DLC短篇剧本“元禄怪奇谭”直到今天仍遥遥无期，游戏发售至今已4个月有余，这早已错过了推销DLC的理想时段，实在令人费解。或许DLC杳无音信的原因可以归结到7月底发售的《龙之王冠》上，毕竟其开发了两年有余、不容有失，而Vanillaware只是一家仅有二十余人的小规模游戏公司。我们在期待《龙之王冠》能保证一贯素质的同时，也希望该社能够兑现在《胧村正》上的承诺。

Nintendo

好きです

いや、私の方が好きです

トモダチコレクション™

新生活

美しくなりすぎて怖いです

赤ちゃんが産まれました

CERO A 全年齢対象

热血推荐 黄金眼评分 25

文 半夏

3DS	ETC ｜其他	
朋友聚会 新生活		
トモダチコレクション　新生活		
Nintendo	日版	2013年4月18日
1人	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信
游戏时间：90 小时以上		

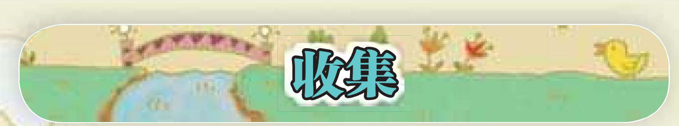
《朋友聚会 新生活》累计销量已经突破120万，成为3DS上又一款长卖作品。就让我们一起来看一下到底本作有什么样的魅力吸引了这么多玩家吧。

丰富多彩的Mii角色

以Mii角色为中心的本作风格可谓十分独特，Mii形象第一眼看过去可能会觉得很丑，大大的头细长的身子，总有种土里土气的感觉，然而当玩家深入接触就会发现Mii角色蕴藏着无数可能。角色的发型、五官、身材都可以自定义，五官距离、大小等等细微的地方也能进行调整，这样想要创造长相充满个性的Mii角色变得非常简单。同时还可以先拍照确定一个大致的Mii形象，这样能够很轻松地把现实中的人物放到游戏中。一些现实中憧憬的明星、动画里喜欢的角色也可以自由制作并放入游戏中，进而观察他们的生活。由于Mii角色的设计非常自由，因此可以放大某些角色的某些特点，让人一眼就认出这些角色代表了



谁。做好的Mii角色可以生成二维码放到网上和其他人分享，也能直接从网上接一些设计出色的Mii角色到自己的游戏中。



收集



这款游戏和《动物之森》一样没有打怪、升级等等一般游戏该有的要素，因此没有一个明确的目标，但是丰富多彩的收集要素成了玩家游戏的动力之一。最基本的收集是收集Mii角色，网上有玩家创建了AKB48家族的100多个角色，让她们在游戏里共同生活，对于喜欢AKB的粉丝来说，一定会觉得充满乐趣。有了喜欢的角色，自然想要给他们穿好的吃好的，游戏里五花八门的服装和食物每天都会更新，美食大多采用实物照片，因此看上去非常可口，服装也种类丰富，配合季节、节日还会有各种特殊的服装登场。由于食物和服装的更新不能通过调整3DS内置时间进行作弊，因此想要收集齐全需要花费一些时间。除了这些之外还有许多有趣的收集要素，例如Mii角色的梦、特殊的新闻事件、角色和角色之间的事件等等。



想象力

在玩这款游戏时不得不佩服制作者的想象力，游戏内每一天会有两次新闻播报时间，播报一些充满恶搞的有趣事件，例如静电引发爆炸、某地发现奇特的人面鹿、某人被困腌菜缸等等，还会对路边的Mii形象进行随机采访，看着他们可



爱的反应让人忍俊不禁。夜晚Mii角色会进入睡眠，他们的梦境也充满想象力。梦境大多无厘头，不断重复做一件事的梦境让人觉得现实生活中似乎也遇到过这样的梦。给Mii角色相机，他们就会随意拍一些照片，这些照片往往能给玩家很多惊喜，从这里也能看出制作者的想象力。在小岛游乐园里有一台游戏机，每天指定时间可以玩一款复古RPG，简单的点阵勾画出Mii角色形象，战斗和遇敌都是经典的RPG模式。像这样的小游戏在游戏中随处可见，就是因为这些细小的因素，让人总会不自觉地玩下去，也许只是在无聊坐车时或者睡前翻出3DS，随意打开游戏，看看这些小人又发生了什么，就会觉得非常有趣，充满治愈感。

与现实的反差和一致

游戏最大的乐趣就是观察现实中人物的Mii角色在游戏中的生活，现实中亲如兄弟的两个人，可能在游戏里大打出手；现实中一见面就互看不顺眼的两个人，也许在游戏里是最好的朋友；现实中高高在上的偶像和自己在游戏里结婚生子……这些和现实的反差或者惊人的一致会带给玩家不一样的惊喜。拼命撮合游戏里喜欢的角色，或者给他们捣乱，玩家做着上帝在做的事情，由此产生了支配的快感。当然总有些不听话的角色在一意孤行地做着自己的事情，他们的坚持也会让玩家看到些不一样的东西。



结语

小岛中Mii角色生出的小孩会到其他玩家的岛上流浪，然后会把自己的见闻写信寄回来，可惜的是国内这款游戏的玩家很少，笔者一直没能邂逅同游戏的玩家，比较遗憾。如果中国也像日本那样有100万的玩家，也许还能体会到本作其他的乐趣吧。

第四届萤火虫动漫游戏嘉年华

现场报道



文 半夏、酷洛洛　美编 Juxi

7月12日～15日在第四届萤火虫动漫游戏嘉年华在广州琶洲召开，会场不仅有许多国内游戏厂商参展，还有各种同人商品和动漫周边出售，主办方还请来了喜多修平、桥本美雪、远藤正明等知名日本动漫歌手，对于喜欢动漫和游戏的读者来说这无疑是夏天里的一次狂欢盛会，没能去到现场的读者就跟小编一起来看一下展会的情况吧。

展会举办期间正是学生们享受美好暑假的时期，于是为期4天的展会每一天都迎来了大批的观众，中午时分来到餐饮区基本上是寸步难行。餐饮区云集了大量日式美食，包括章鱼烧、寿司、红豆烧等等，让喜欢日本动漫文化的参观者的肚子也体验了一把日本风。

展会共有两个展馆，在1号展馆有漫友文化、天闻角川、阿狸、小左小右等国内动漫企业参展。其中奥飞舞台展区的活动非常有趣，只要在限定的时间内拼装出模型，就能免费将模型带回家，因此有许多小朋友在拼装，旁边的家长也和孩子们一起动手，可能很多不了解模型的小朋友经过这次会被培养成模型拼装的高手吧。









动漫商品区贩卖各种动漫周边，其中不乏手写扇子之类比较有创意的商品。《钢铁侠》、《超人》、《英雄联盟》等美国英雄电影在国内热映，让潮迅的展区人气鼎盛，大家争相和这些英雄角色合影。



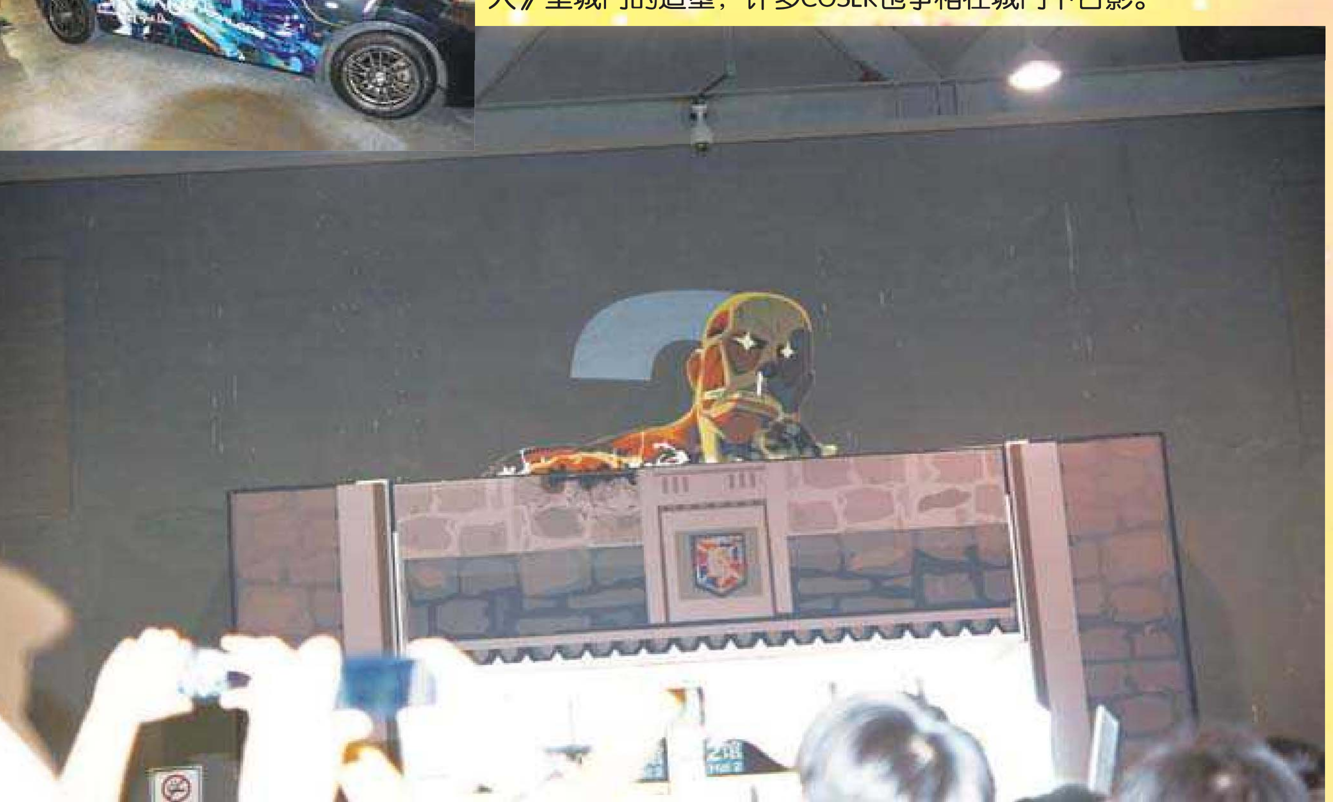


1号展馆的动漫主题痛车同样十分抢眼，车子内部也被摆满各种相关主题的商品，十分有趣。





巨人来了！快跑啊！原来2号展馆的出口被布置成《进击的巨人》里城门的造型，许多COSER也争相在城门下合影。





2号展馆的同人展区和创意集市聚集了许多同人作者和手工艺品制作者，在这里能买到各种本子和小饰品，好多人气同人本开售第一天就全都被买光了，好在小编手够快抢到了想要的商品。





神社、鬼屋、发泄屋、麻将等等有趣的活动也在热热闹闹地展开，让到场的观众玩个痛。除了这些新奇的活动，主舞台的表演也同样精彩非凡。









远藤正明舞台活动

酷洛洛前往的那天是13号星期六，正好是JAM Project成员远藤正明出席舞台活动当天，因此下午2点的时候便进去VIP坐席区准备拍摄。其实早在1点左右的时候，坐席护栏外早已经聚集了一大批想见远藤大大的粉丝，相信大家都希望可以在现场欣赏《勇者王GAOGAIGA》的主题曲吧（笑）。





随着远藤正明上台，台下是各种欢呼尖叫闪光灯，遗憾的是这次活动只是一场“Talk Show”，远藤正明并没有在舞台上给各位观众演唱歌曲，这让酷洛洛大失所望，不过这场对谈元素还真不少，除了一般的问答外，远藤正明还带来了其最新专辑的MV在现场播放，随后还还有有奖问答环节，尽管规则上要求必须答对才可以获得奖品，不过远藤正明意外地亲切，上场答问题的观众不论对错与否，最后都得到了奖品，早知道这样，酷洛洛就该不管三七二十一先举手好了。





除了对谈和送礼物外，舞台上主持人还搞起了远藤衣服的义卖，所得善款将会全数捐献给有需要的学校。义卖现场异常激烈，不仅是在坐席上的VIP观众，就连护栏外围观的群众也要参一脚，最终这件衣服由一名护栏外的观众以4500元竞拍获得，之后这位竞拍得主与远藤在舞台上成功握手，远藤还特意感谢这位观众的义举，和他进行了拥抱。不过换我的话，还是想用这钱去多买台X360。（众编：别人是捐款你是去腐败！给我打！）在活动的最后，远藤正明为所有VIP席上的观众进行签名，不仅如此，只要是场上有带远藤正明正版周边的任何观众，都可以上台要求远藤正明签名和合照。虽然没有演唱环节，不过这些“杀必死”对于粉丝来说也足够了。舞台活动之后远藤接受了到场媒体的采访。



远藤正明现场采访



——远藤先生已经不是第一次到大陆献艺了，之前来的时候好像是2008年。时隔多年后再来到中国，是否有什么特别的感想？

远藤： 久违再次来到大陆献艺，我感到十分兴奋，此外其实我一直向来广州的，这次有这么一个机会，我也感到非常高兴。

——在国内也有很多远藤先生的粉丝呢，是否考虑过演唱中文歌曲？

远藤： 其实我2008年和JAM Project 的成员一起来中国的时候，就唱过中文歌曲了，不仅是中文，其他语言我们也很想试一下。如果下次有机会再唱中文歌曲的话，我也会挑战一下的，不过中文好难哦（笑）。

——唱动画歌曲和特摄歌曲有不一样的感觉吗？

远藤： 虽然说动画和特摄是两种影片形式，但因为唱歌是一样的，远藤正明还是远藤正明，所以其实演唱的时候并没有什么不一样的感觉。

——远藤桑唱了《游戏王5D's》众多歌曲，请问是怎样的契机会唱这么多首歌，是不是对游戏王有特殊感情呢？有没有玩游戏王呢？

远藤： 其实是因为游戏王的制作人很希望我去给他们唱主题歌，而第一部的效果很成功，所以也就继续唱下去了。至于《游戏王》卡牌游戏方面，之前有人特地教过我，但是我完全不会（笑）。

——2013下半年JAM Project是否有中国巡演的计划？

远藤： 暂时没有计划，但是我还是很想来的。

——远藤老师对于翻唱和原创的感受分别是什么？

远藤： 唱自己的原创去也就这么唱了，但是翻唱的话，我就需要先听原版的歌曲，演绎的时候也会尽量不破坏原版的感觉，会很小心地去唱。

——接上面的问题，远藤先生也参与了这么多作“《超级机器人大战》系列”的主题曲和广播节目等相关工作了，想问一下《机战》在远藤先生心目中的位置和对《机战》的感想。

远藤： 因为JAM Project最初的演唱作品就是《机战》，我们的历程是和《机战》在一起的，有着一起成长的回忆，所以和其他作品有点不一样，是充满回忆的系列，也十分地重视。

——中国有句话叫做“食在广州”，那么远藤正明先生有没有什么特别想尝试的广州美食呢？

远藤： 因为我还是第一次来，之前听说广州的鸡肉料理很棒，但实际哪些好吃其实也不太清楚，反到想问你们（笑）。

——《高达》、《奥特曼》、《蒙面超人》、《假面战队》、《光之美少女》等等系列，请问有没有最想尝试演唱的其他新系列的动画或游戏歌曲呢？

远藤： 其实我全部都想唱，不过可以的话，我想试试《光之美少女》（笑）。

——远藤正明先生有没有兴趣在中国建立一个交流平台和中国歌迷交流呢？

远藤： 如果有这个机会的话，一定会去弄一个，相信大家也会很高兴。

——您的演唱风格主要是以热血为主，那么觉得自己的音乐里最想要表达的是什么？

远藤： 其实只要我唱的歌能够让大家变得精神，我就很高兴的了。

——在演唱风格上是否有受到影山浩宣或者其他JAM Project成员的影响呢？

远藤： JAM Project建立至今都已经有13年了，和影山大哥认识了都差不多有20年。我觉得这期间应该是在互相影响着的。

——请问如果不选唱歌，感觉自己最想去做的是什么？

远藤： 想成为英雄呢，例如假面骑士之类的（笑）。

——远藤先生觉得现在新生代的动漫歌手与您当年出道的时候，有什么共同点又有什么不一样的地方呢？

远藤： 我觉得现在新生代的动漫歌手和当时出道的我比起来水准高很多，将来很值得期待呢。




COSER合集
Redsp

便携领域

近期让人眼前一亮的手机新闻不多，除了廉价版iPhone变得越发可信之外，诺基亚的Lumia 1020也算有点特色，不过4100万像素的摄像头表现到底如何，还需要更多的实际使用评测我们才能得知。反倒是一些负面新闻，例如手机充电致人死亡的消息频频被爆出，这不得不引起我们的关注和警惕，手机的日常使用和保养也需要我们用心去对待。另外，平板电脑方面消息不少，Google的“早餐发布会”上出现了之前备受关注的Android 4.3系统、新版Nexus 7平板电脑全部得以现身，甚至还有意外之喜的电视棒……

情报室

Google于7月发布多款新产品



6月的时候Google I/O 2013没有太多有料的玩意发布，可能会让一些普通用户感到失望，不过在7月举行的“Google早餐发布”上，人们终于看到了传闻已久的Android 4.3系统、新Nexus 7以及算是意外惊喜的电视棒——Chromecast。

首先是Android 4.3 系统，新升级的这个版本提供了四大改进，包括多账号功能、支持对低功耗蓝牙4.0技术、支持OpenGL ES 3.0（对游戏及视频的处理有所帮助）以及更好支持数字版权内容的接口（DRM APIs）。另外Google从发布会当天起便开始对下列Nexus系列设备进行了推送更新，包括Nexus 4、Nexus 7、Nexus 10和Galaxy Nexus，除了Google自家的产品，前不久推出的使用原生系统的Galaxy S4和HTC ONE也在第一时间得到了更新。



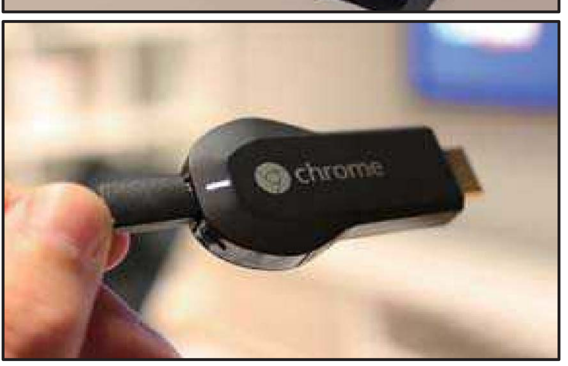


接下来最引人注目的就要算是这台全新的平板电脑——新Nexus 7了。与之前各种泄密的图片与参数都吻合，新Nexus 7依旧由华硕代工，继承了上代的塑料机身，但背部设计有改变，重量和外观相比上代略轻50克、略薄2毫米，边框也略微收窄。具体参数如下：运行Android 4.3系统；7寸屏幕（分辨率提升为1920×1200、323ppi）；1.5 GHz Snapdragon S4 Pro四核心处理器；Adreno 320 图形处理器；2G RAM；500万后置摄像头，120万前置摄像头；支持无线充电，电池续航约为9小时高清视频播放或者10小时网页浏览；对NFC、蓝牙4.0提供支持，具有HDMI输出功能、拥有双立体声扬声器；分为Wi-Fi

版和4G LTE版两种。

售价方面，16GB的Wi-Fi版为229美元、32GB版的为269美元，而4G LTE版本只有32GB一种，售价349美元，Wi-Fi版从7月30日开售，4G版随后也会很快上市，除了美国，英国、德国、日本、加拿大、法国、韩国等地也会在此后的数周内开售。





最后的Google的电视棒Chromecast算是发布会的意外之喜。这个售价35美元的设备主要用途是让家里的普通电视变为“智能电视”，让各种屏幕上看到的视频节目传输到电视上，它运行简化的Chrome系统，通过HDMI接口连接电视，兼容任何系统的手机、平板设备以及支持笔记本，用户只要在支持Chromecast接口的视频应用中选择输出到电视就能实现大屏看片，目前Google Cast API已经面向开发者，包括Youtube以及Netflix提供了支持。

iOS 7开放手柄硬件认证将带来游戏盛宴



iOS 7不仅为我们带来了全新的界面风格和功能设计，还增加了大量的全新应用程序接口（以下简称API）。对于开发者来说，更多的API意味着一个更为开放的系统；对于用户而言，这无异于将能够通过iOS应用或是配件，完成以前做不到的事。

在iOS的用户群体中，对游戏十分热衷的不在少数。在这些全新的API里，最能够吸引他们注意力的莫过于新系统对于游戏手柄硬件认证的支持（MFi，也就是 Made For iPhone/iPad/iPod）。

所谓 MFi，即是指苹果公司对其授权配件厂商生产的外置配件的一种标识使用许可。其认证通过率极低，目前仅为2%。苹果这么做主要是为了规范配件标准，保证品牌形象，目的是为了让配件产品与设备本身保持品质、风格上的一致。对于消费者来说，MFi认证就意味着这款配件产品在质量上值得信赖。如果一个非MFi认证配件试图与iOS设备连接，后者将弹出警告提示。这也就是说，在苹果开放游戏手柄硬件认证之后，配件厂商将能够为iOS设备打造专属的游戏手柄或控制器，使其在体验上能够达到掌机甚至家用机手柄的水准。游戏可以根据手柄框架设计，实现无缝链接。对于一款游戏而言，良好的操作性在整体体验中能够占到30%甚至更多。所以，这样的新变化怎么能让玩家不为之欢呼雀跃？当然，在 iOS 7公布之前也有很多试图提高操作体验的游戏配件，但它们大多是吸附在屏幕之上的实体摇杆或按键，缺点是功能有限，而且还会遮挡游戏内容，到底不如专用游戏手柄那无缝且流畅的体验。

尽管距离 iOS 7正式版发布还有很长的一段时间，但使用iOS设备更加舒服地玩到更多游戏已经是板上钉钉的事情了，无论是格斗、动作还是任何需要高操作要求的游戏，都可以在iPhone、iPad上顺利玩到，届时iOS也许真的会是迎来一场全新的游戏盛宴了。

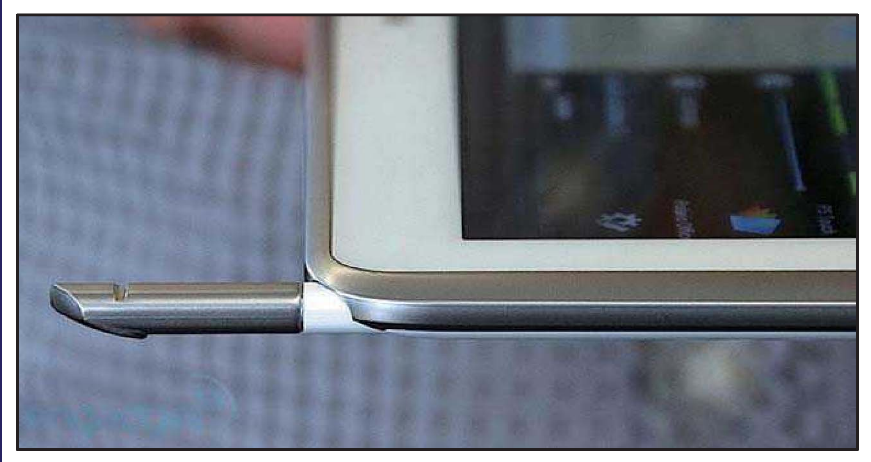
今年第二季Android平板电脑出货量超越iOS



StrategyAnalytics是全球著名的信息技术，通信行业和消费科技市场研究机构，日前该机构公布了2013年第二季度的平板电脑市场报告，数据显示在这一季中平板出货量达到了5170万台，和去年同期相比提升了43%，持续了高速增长的势头。在这份报告中，我们可以看到Android阵营捷报不断，和一年前相比使用该系统的平板电脑的出货量从1850万台上升到了3460万台，牢牢控制了平板电脑市场中67%的份额。反观iOS，出货量从却1700万台下降到了1460万台，市占率直接滑落到了28.3%。

另外，微软旗下的Windows平板电脑影响甚微，和去年同时期相比采用Windows 8以及Windows RT的平板电脑市占率从 0.5%上涨到了4.5%，可以算有了很大的进步，但想要追赶iOS及Android的话显然还有漫长的路途要走。

三星正在打造超高分辨率的10寸及12.2寸平板



继13寸iPad的传闻出现之后，苹果的死对头三星也传出了正在开发大尺寸平板的流言。消息的来源是一位网络上的爆料大神“@evleaks”，按照他的说法，三星为大家准备了两款分辨率为2560×1600（和Nexus10一样）的平板新品。其中首先是采用了12.2寸屏幕、Exynos 5 Octa处理器，同时还配有S-Pen的SM-P900；另外一款则是配备了Snapdragon 800处理器的10寸产品SM-P600。比较遗憾的是@evleaks此番没有按照惯例放上图片，但考虑到其一直以来成功爆料的先例，让人觉得这次的可信度还是非常之高。不出意外的话，在接下来的IFA 2013上，这两款产品就会和传说中的Galaxy Note Ⅲ 一同亮相吧。

寂静岭风新游戏《失落的记忆》试玩版8月登陆iOS

iOS一款和《寂静岭》十分类似的恐怖游戏《失落的记忆》（Forgotten Memories）早在去年就已经被公布出来，但是游戏开发的进度却实在令人不敢恭维，经过一再延期之后，开发商Psychoz Interactive在近日表示本作的开发仍然在继续，并且正式宣布除了推出iOS版外，游戏还将登陆PS3、PS4、PC、Wii U以及PSV等平台，而iOS上的试玩版将于8月和

大家见面。

据介绍，PSV和Wii U版的《失落的记忆》将率先问世，iOS版会紧随其后上架，而其余平台版本也会在未来陆续推出。制作人表示，“iOS版的试玩Demo会在8月放出下载，至于率先发售的 PSV和Wii U版一定带给玩家们许多惊喜。”《失落的记忆》是一款惊悚冒险游戏，玩家将扮演身手敏捷的女警探，为了调查一起少女失踪案件进入了一栋废弃医院，并遭遇未知生物的袭击。本作在风格和玩法上都与著名游戏系列《寂静岭》相似，对恐怖游戏感兴趣的玩家不妨继续关注。



精灵养成类游戏《怪物泰拉》8月登陆手机平台

《怪物泰拉（Terra Monsters）》是一个自由度很高的养成类游戏，由来自美国纽约的Social Titans公司开发。该游戏原本是Facebook上一款大型多人社交游戏，目前已经有超过200万玩家参与其中。早在今年初，开发商就已经宣布该作将会在7月登陆iOS和Android 平台，但是近日又因为某些原因改称8月上架，不管怎么说，距离该作的手机版本的问世已经是近在咫尺的事情。







游戏的玩法效仿了“《口袋妖怪》系列”，将以一场带有魔幻色彩的冒险展开，从放出的截图和视频可以看到，其画面风格十分简单，但色彩运用丰富。在游戏中玩家可以通过任务或战斗来收集怪物，其种类多达178种，它们的形态、属性、技能都经过了精心设计。此外，玩家还可以在自家牧场内给宠物们升级、饲养、治疗等，以最好的状态随主人出征，与各类怪物和敌人进行战斗，而简单的触控操作相信能够让玩家们快速上手。据悉，游戏届时将提供免费下载，不过要想体验完整版还需花上0.99美元进行解锁。

书写工具也智能——智能笔Lernstift



最近纸鸢我心血来潮，突然想用实体的纸笔写日记，于是就兴冲冲跑去文具店买了一套中性笔和日记本，可当我真的伏案在桌前的时候却发现写出来的每一个字都歪歪扭扭，难看的程度让人目不忍视。其实这也不是纸鸢我自己的问题，随着电脑的普及，人们的生活中已经越来越少使用到纸笔了。不过手写并不会消失，根据印第安纳大学的一份报告，相比那些只辨识而不手写的人来说，利用手写的学生对单词和符号的识别率更高。但是由于传统纸笔没有任何智能可言，学生的书写错误除了通过教师或者家长的发现之外就无法得到及时的纠正。所以这个名叫Lernstift的智能笔就应运而生。

“Lernstift”是德文单词，意思是“可学习的笔”，它是运行Linux系统的智能笔，能够纠正拼写错误，进而帮助学生提高书写能力。正如许多发明一样，这支智能笔的发明者的初衷很简单，就是因为有需求。他的儿子在写作业时经常出现拼写错误，这让他很烦恼。“我的妻子说：‘我希望笔能够给他个电击或者啥的，让他想想自己的拼写’”，发明者Wolsky说，“但电击并不怎么好，还是震动一下更管用。”

于是，Lernstift智能笔的想法诞生了。Lernstift通过内置的感应器监控用户的书写过程，并且将数据无线传输到电脑或平板设备之上进行分析。当用户书写的字母过于草率，或者单词拼写错误的时候，笔就会震动。“他们能够立刻得到反馈，而不是在三天之后才看到老师用红笔批改的文字。”

Lernstift使用嵌入式Linux系统和闭源软件来控制感应器和辨识书写过程。不过，它有一个开放的API，开发者可以为其开发新软件，比如增加新字典以支持其他语言，或者把绘出的图画传到Photoshop中去。这使得智能笔的功能被大大扩展了。“开发者平台对我们来说至关重要”，Falk Wolsky如此说。

Lernstift是日常用品智能化的另一个例子。可以想象的是，我们身边的物品将会变得越来越智能。在此过程中蕴含着许多的可能性，等待厂商和开发者们去发掘。

OMG Life推出可穿戴相机



这款Autographer相机采用了136度视野范围的广角镜头，并且配有OLED显示屏幕，8GB内置存储空间以及500万像素摄像头。相机内置了五种传感器以及GPS定位系统。在光影、色彩、运动、方向和温度的变化中，更好地识别拍照的最佳时机。无论佩戴者身处何种状况之下，Autographer均能立即捕捉，记录佩戴者人生中精彩的每一瞬间。

五种内置传感器包括颜色传感器（相当于Autographer的眼睛，感知外部光线和亮度，调整相应的图像）、温度计（用于测量环境温度）、磁力计（用于检测相机朝向）、运动检测器（利用

红外线感知移动对象）以及加速度计（用于衡量Autographer正处于何种动力作用之下）。

据悉，这款相机的设计初衷是为患有严重记忆障碍症的患者做辅助治疗的仪器，因此简化了普通相机的大部分设计，最终只留下了一个模式按钮以及一个快门按钮。但后来设计师们利用其衍生出另一种摄影理念，即只需要拍摄者将相机挂在脖子上并且利用GPS和内置传感器传感数据，通过相机自动判断是否需要拍照，就可以第一人称的视角真实再现生活中所有美好的瞬间。

另外，这款相机还可以与智能手机应用程序搭配使用，通过蓝牙设备与智能手机相连接，用户即可随时浏览相机中的照片。

软件园

iOS

一年之信



类型：创意	厂商：DA SOM JEON
价格：6元	版本：中文版

这是一款非常具有浪漫文艺气息同时又很有人文情怀的书信软件，和微博、博客等流行的“寄给未来的信”活动相似，这款软件可以设定在写信的一年后发出，如果你有什么想对未来自己说的话，想对爱人、家人、朋友表达内心，或者想保留现在的自己一年以后慢慢回忆的话，可以试试它。

软件的界面设计非常清新，背景采用象征浪漫和幸福的樱花图片，有着浓浓的东方风格，整个画面给人淡雅又温柔的感觉，BGM也很舒缓，属于那种第一眼看过去就会激发人使用欲望的应用类型，而且面向的用户群体也确实是中日韩这样的东亚国家。整个界面上只有两个隐藏式的按钮，一个就在《一年之信》）的标题上，另外一个是左下角的小花瓣。

点开《一年之信》的标题是软件设置选项，这里可以进行更换背景主题、添加默认的发送邮件地址、开启或者关闭音乐以及关联 Facebook等设定。而点击小花瓣弹出的就是写信和寄信的选项了，如果你觉得“给未来的自己写信”这种事情有点无从下手的话，还可以点开第四个像眼睛一样的小图标，去看看别人用这款应用抒发了怎样的情感。

给一年后的自己写封信吧，哪怕只有短短一句话。如果你有什么当面无法说出口的话，不管对谁，都可以借此机会发送一个“时间胶囊”。一年而已，不会很长，该道歉的道歉、该表白的表白、该祝福的祝福、该遗忘的遗忘。

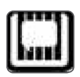






iOS

黑白随手记



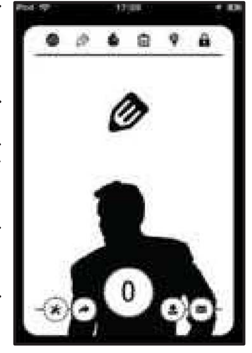
类型：效率	厂商：Mattias Eriksson
价格：免费	版本：中文版

《黑白随手记》就是一款日常级的记事应用，操作简单自不必说，具有鲜明对比的黑白两色所搭配出来的界面也是别具一格。从图标到界面，《黑白随手记》给人的感觉十分质朴，将图框做成圆角矩形也让人倍感亲和力。在画面的上方可以看到软件清晰罗列了各种用途的事项记录功能，有便签、提醒、清单、位置储存和密码管理 5 大类，而在画面

的下方则赫然显示了所记事项的数目，并且在下置功能栏中，你还可以编辑标签，切换性别、发送邮件等等。

操作方法并不拘泥于单纯的点触或是划动，你可以使用划动来进行各种记事功能的切换，当然也可以点击画面上方的分类直接跳转。点击画面中央的图标即可开始添加内容，根据事项类别的不同，内容格式上也会有所区别。有趣的是，软件将删除、保存、标签、取消四个选项分别设置在内容方框的四角，既不占用空间，看起来也美观大方。

软件将事件类型进行事前细分很大程度上方便了用户，而在列表形式下点击相关事项同样也可以进行删除、编辑等工作。此外软件还加入了5个色彩不一的标签，用户可根据自己喜好对标签的名称进行编辑，不过对于真正需要记录大量事件的用户来说，只有5个自定义标签未免显得少了一些。需要注意的是，由于软件并没有设置关键字搜索功能，因此惟一能够使用的索引功能就是标签，操作方法也很简单，只需要在左下角的标签功能区中选择显示何种颜色的标签事件即可。






游戏坊

iOS/Android



不知道从什么时候开始，像素风格的游戏开始在手机上大行其道，这可能得益于手机用户中很大一部分从红白机时代走来的玩家对8位游戏画面的怀念吧。不过再好的东西出现得过于频繁还是难免审美疲劳，当手机上很多新游戏开始成群结队的以这种像素风格的游戏画面作为卖点的时候，还是会让人不由得生厌——直到这款《迷你游戏大乱斗》被发现。

虽然游戏的画面也是以像素风格来呈现，但这画面却不是游戏的卖点，它真正的卖点是同时在一个画面中让玩家体验到四款像素风格的游戏同时进行的乐趣。

开始游戏后，画面会被分成大小相同的四部分，在同一时间内玩家必须同时进行一到四个小游戏的操作。每个小游戏有九秒的时间留给玩家去进行，如果无法达成某个游戏的要求，系统就会扣除掉一颗心。由于要同时间玩好几个游戏，因此原本玩法简单、画面简陋的小游戏，通过这种全新的游戏方式变得忙碌又有趣。玩家不仅要保证一定的操作速度，还需要适应左右手同时进行不同游戏操作的难题，可以说是一款同时考验玩家手脑反应的游戏。可以这么说，当你真正玩到这款游戏的时候，任谁都会希望出现的游戏越简单越好，这样才不会发生手指卡住脑袋死机的情况。







除此之外，游戏中的双人模式也是一个欢乐度十足的卖点，在这个模式下，四个游戏中靠上的两个游戏画面会上下颠倒，而这两个画面就是由另一名玩家来操作的，然后两个玩家一人玩两个游戏，直到其中一人的“心”全部用光为止。虽然双人模式下只需要同时玩两个游戏，听上去比一次玩四个游戏来的简单，不过实际游戏时就会发现，两个人同时游戏时的干扰只会更多。

最后特别值得一提的是本作的iPad版，在这个版本中，借助iPad巨大的屏幕，额外加入了一个特别有趣的“聚会模式”，该模式中游戏的画面会被分成很多个格子，供多位玩家一起游戏，当然还是看谁能坚持到最后，比起双人模式，这个模式下的欢乐程度也会大大加倍。

iOS



《植物大战僵尸2》终于来了，这个过去几年里最为人所熟知的塔防类游戏终于推出了第一款正统续作，并且首先登陆了iOS平台，这绝对是让手机和平板电脑用户欣慰的事情。本作的背景比起前作开阔了很多，舞台不再局限于花园，而是玩起了穿越风，僵尸和植物们将会在金字塔、海盗们猖獗的北欧和狂野的西部展开对决。

整体画面感觉上本作维持了前作的感觉，但在场景设计运用了更多的3D元素，植物和将是双方的攻击效果也丰富了不少，进步也算是比较明显的。植物和僵尸种类自然是玩家们对续作的最大期待，在这个问题上本作没有让人感到失望。植物方面，最让人眼前一亮的要算是拳击白菜了，无论从性能还是观赏性来看都堪称一绝，不出意外的话将成为植物方的常备军；而僵尸方面，虽然“大波僵尸”依然没有出现，但根据场景风格的不同出场的僵尸也各有差异，除了造型多变，攻击方式也多种多样。

系统方面的变动最大的要算是“施肥”了，玩家可以对任意植物进行施肥，施肥过后的植物会释放出威力强大的技能，如对豌豆射手施肥后将化身机枪豌豆进行直线乱枪扫射、土豆会为自己披上一层钢盔，甚至连向日葵也可以通过施肥来瞬间生产数个阳光。肥料的获取需要击杀特定敌人，善用技能系统，无论是救场还是清场都有很好的效果。此外还有“手势必杀技系统”，顾名思义可知需要玩家利用手势（捏合、迅速滑动、点击拖曳）来施展，成功后会对僵尸造成一击必杀的效果。在埃及关卡中，还出现了一个全新的玩法关卡——连连看关卡。此种关卡中需要玩家掀动僵尸身上的石板，两两匹配即可消除敌人。

其实比起前作，本作给人的最大的改观就是紧迫感十足，不可能像前作那样种下植物之后悠哉地看戏，因为除了种植物和收集阳光之外，还要进行“施肥”和“手势操作”，并且如果玩家放着阳光不及时收集的话，还可能被僵尸给收走……另外还要说说内购，因为本作免费提供下载，所以内购变得必不可少。需要花钱的地方首先就是植物的购买，也就是前作中出现的那些秒杀型植物，售价18元/种；而戴夫的商店也不见了，取而代之的是肥料和手势系统，两者都可以直接花费游戏货币购买使用次数，不频繁使用的话影响不大；最后就是那些锁住的关卡，如果玩家等不及随着游戏的流程慢慢开启的话，那只能破费一下先睹为快了。









PSV Azito 享受掌机的声光极致！

栏目主持：LIKY

近期PSV上最火的游戏当属《龙之王冠》，不仅双版本首周销量破15万，仅PSV版也大卖了7万套，一时间国内JS争相炒高价格，企图去香港低价购买的白菜和阿鲁也落空了如意算盘。不过随后白菜就有幸以低价从一个玩不来该游戏的玩家处收得一张九成新卡带，而阿鲁和胧月也在炒价过后的低潮期平价入手，编辑部的联机热又要迎来新的一波了。

狩猎类游戏《讨鬼传》1.04版本更新

横跨PSV和PSP双平台的《讨鬼传》于8月1日更新了最新的1.04版补丁，之前的1.01、1.02和1.03三个补丁也分别于6月26日、7月4日和7月12日放出更新，如果你在购入本作后还没有连入网络，那么建议立即更新一下，以保证游戏的顺利进行。

1.01更新内容

■改善功能

・对应DLC

让游戏可使用DLC。该功能对应的DLC有多项，当获得DLC内容后，请一并使用该功能。

・战斗结束后御魂获得的金钱量增加

・追加“瞄准镜头初期方向”

在“各种设定”>“カメラ设定”中追加，令弓等需要标准的武器可选择初期的视角方向。

・修正杂货店的指令排列

杂货店的“购入”、“卖却”中的指令排序，按使用频率调整为“素材”、“武器”、“防具”的排列。

・调整双刀的攻击属性

・调整手甲的武器槽增加量

・（PSV版限定）追加“触摸屏右下”功能

在PSV版的“各种设定”>“システム设定”下开启，可让玩家通过点击右下角的触摸屏来发动鬼目。

・（PSV版限定）调整扩大/缩小地图的触摸感应范围

让缩放地图时不易产生误操作。

・（PSV版限定）改善在线游戏中的“通常检索”功能

・（PSV版限定）改善在线游戏中的“条件检索”功能

■修正的主要问题

・当自己的人别札被移动到列表最后时，删除其他玩家的人别札时会出现存档错误

令该存档错误不再发生。

・达成素材收集的委托（依赖）时，收纳箪笥里的同种素材大幅增加

令该素材不会大幅增加。

・背景音中断

修正了背景音偶尔中断的现象。

・（PSV版限定）楔场中角色外形崩坏。

1.02更新内容

■改善功能

・对应DLC

让游戏对应御魂DLC。

・联机时的鬼府本部中追加武器库的武具锻炼功能

注意该功能对单人游戏无效。

・在ウタカタの里中可用△键打开菜单

■修正的主要问题

・持续制造防具造成武具箪笥爆容，使得无法进一步操作

在锻冶屋中连续制造，当防具数量超过箪笥容量后导致操作出错，该问题已被修正。

· 存在无法获得御魂

原先有部分理论上可以获得的御魂出现无法入手的问题，已被修正。

·（PSV版限定）联机时据点内角色动作发生拖慢

联机游戏时，角色从任务返回后会出现动作拖慢问题，已被修正。

1.03更新内容

■改善功能

· 追加联机模式下鬼府本部的专用功能

· 传达文（快捷对话）功能

在主菜单>传达>传达文中可设定快捷对话。

· 追加踢人功能

在主菜单中将光标移到其他玩家的角色上，按SELECT键可将其提出队伍。只有房主可使用该功能。

· 联机游戏的进行度细分化

令同一进行度内的进行不会产生差异。

·（PSV版限定）改善检索功能

· 在ウタカタの里中追加角色放大功能

在ウタカタの里时，按方向键或右摇杆可令角色显示放大。

· 显示武具是否已经获得，以及是否被收纳在武具箪笥中

在武器和防具的制造强化画面下，显示该武器是否已经获得过。

■修正的主要问题

· 以某些特定方法打倒大型鬼会导致游戏进度停止

· 部分武器无法锻炼到最高阶段

· 与一部分鬼作战时，同伴不会进行攻击

·（PSP版限定）满足条件却无法获得勋章“神木の恵み”

1.04更新内容

■改善功能

· 降低神木要求的金钱上限

· 提升全部位破坏报酬的素材获得率

· 提升一部分御魂的获得几率

· 调整部分技能的效果

技能“猛进闪”被修正为无法适用于弓的印矢爆发。此外技能“××·千切延”的效果原先能够在弓的鬼千切上发挥2倍效果，这次修正回了正常标准。

·（PSV版限定）追加了游戏同时可使用音乐程序播放音乐的功能

·（PSV版限定）存档出错问题

有玩家反映在保存记录时会产生异常状态，导致游戏无法继续进行，本次追加了抑制该症状的功能。

■修正的主要问题

· 神木成长到一定阶段，某些素材无法获得的问题。

· 战斗中观看能力画面时导致游戏停止的问题。

· 超魂沟容量地装备御魂的问题

将装备着多个御魂的武器登录到武具箪笥中，再对该武器予以强化或变化为其他武器，会出现御魂超容的问题。

· 显示“人别札を交換できませんでした”的提示时与其他消息窗口重叠，导致无法进一步操作的问题。

买PSV得《梦幻之星在线2》特殊道具

从8月8日起，索尼官方举办了PSV的多人大型在线游戏《PSO2》奖励道具的活动，数量有限，送完为止。8月8日后购买PSV，即有机会获得道具码卡片，然后进入游戏输入该码即可获得了。这次的奖励道具是白色的船长帽，目前官方已经放出了图示，感兴趣的玩家可以参考入手。当然想必也没有专门为了这道具去买PSV的，如果你身边的朋友劝你入坑你又正好心动，倒是可以搭一下东风。不过在购买前一定要询问清楚，因为国内的商家不一定会提供该道具码，且注意3G版的初回限定版PSV不在本次活动的行列。

《多罗鬼传》鬼讨伐支援活动召开

从8月1日～8月14日，PSV的社交游戏软件《与大家一起》将在“讨鬼传迷宫”中追加最强最凶恶的鬼怪BOSS，该鬼的外形目前尚未公开，不过可以确定的是它的力量将远超之前的魑魅魍魉。只要在限定时间内参与该活动，即可在“讨鬼传迷宫”中获得2倍的MP值，各种消费道具也会降低20%～30%的价格出售。用收集到的MP强化御魂，争取在限定时间内对迷宫实现完全制霸吧！





任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持 苍穹

与前作相隔6年的《逆转裁判5》确实让系列玩家等得太久了，游戏的销量不错，粉丝们可以坐等《逆转检察官3》。此外，SE宣布《勇者斗恶龙 怪兽篇2》将在3DS平台重制，初代重制版的热卖相信是一大诱因，对于喜爱本系列的玩家来说这无疑是个大好消息，又可以投入数百小时享受培育和合成怪兽的乐趣了！

3D短波

GAME 7月31日

日服e商店上架两款新作，《接龙赛马》的出发点比较新颖，将赛马游戏和卡牌接龙融合到一起；包含了解谜、探索和密室脱出要素的《逃脱游戏 背叛的密室》则是“简单下载系列”的第14弹作品，剧情也是本作的重头戏。美服仅于次日更新了一款游戏《我的农场3D》。



DEMO 7月31日

由“《勇者斗恶龙》系列”的制作人山名学开发的“《电波人RPG》系列”于3DS平台起家，该系列以在现实环境中捕捉各式各样的电波人为最大特点。继前两作大受好评之后，《电波人RPG3》也顺势公布，新作将进一步丰富玩法和电波人的特性。当天e商店放出了免费的试玩版，培育的电波人和获得的道具都可以继承到8月7日发售的正式版中。



EVENT 8月1日

今年是Arc System Works创立25周年，该社宣布在8月7日～8月21日期间，e商店出售的3DS和Wii U下载游戏都有不同程度的折扣。其中素质不俗的《苍翼默示录 克隆幻影》、《逃脱冒险 魔女馆驿》便宜了近40%，感兴趣的玩家不妨抓紧时间购买。


25th ANNIVERSARY
ARC SYSTEM WORKS
SALE
2013.8.7-8.21



下载推荐

文 半夏



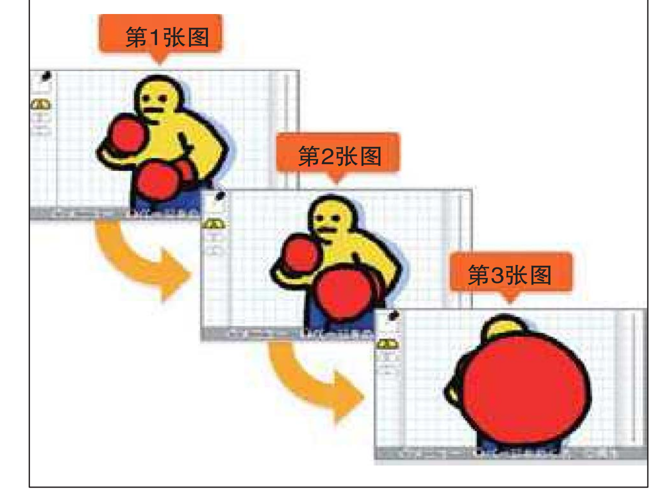
什么是《动态笔记本3D》



《动态笔记本3D》是一款可以制作简单动画的软件，动画制作的原理很简单，就是绘制许多静止的画面，这些画面连起来观看时会产生动态的效果。本作是NDS版《动态笔记本》的续作，添加了更多全新的功能，结合3DS的立体显示功能，可以制作3D的动画。

绘画（かく）

基本操作	
按键	说明
↑	开启菜单
←/→	切换
↓	播放当前绘制的动画
A	改变笔尖种类
B	设定为高级后可以切换不同层次的画板
Y+←/→	上一步、下一步
X	清除
L	菜单内按住会增加笔尖选择



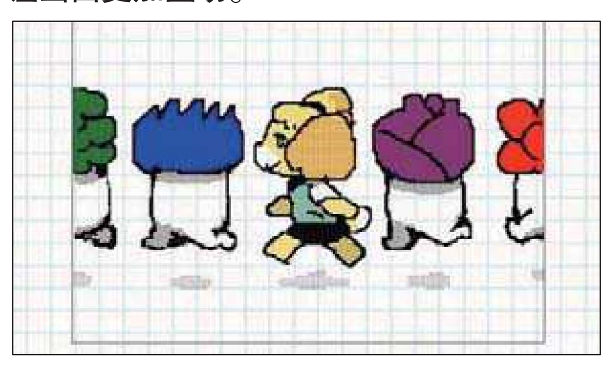
菜单

1.画笔，能够改变画笔种类。
2.笔刷，能够改变笔刷种类。
3.橡皮，可以改变橡皮种类。
4.播放进度条，可以预览并更改播放速度。
5.消除，消除当前画板上的画。
6.画笔选择画面，能够回到画笔选择界面。
7.颜色，可以更改画笔颜色，在设定中开启高级选项后，可以在这里设定不同层次的颜色。
8.变形菜单，可以在这里选择变形、是否复制等选项。
9.消除和取消，恢复到上一步/下一步。
10.编辑帧，可以在这里添加、删除、复制一帧画面。
11.相机，能够把现实的景物拍下来放到动画里。
12.录音，可以在这里录制音频，放到动画里。
13.3D，可以在这里设定画面的3D效果。
14.关闭菜单。
15.保存和结束。



基本制作方法

先确定自己想要制作的动态效果，然后在画板上进行绘画，每一幅画可以看做是动画的一帧，一边想象下一步的动态效果一边切换画板进行绘画，类似于小时候我们在书的边角画小人，然后翻动书页就能让小人动起来。在制作过程中可以活用各种菜单内机能，例如复制、填色、添加或者去除一帧等等，有一定水平的玩家还可以编辑3D效果，让动画更加出色。另外为动画配音也能让画面更加生动。



观看（みる）

可以在这里观看自己保存的小动画，也有一些系统的范例动画，其中使用3D机能的范例，在开启3D后观看会有惊喜，选择“かく”可以直接编辑动画，另外还可以在这里新建文件夹用来分类保存动画。



朋友画廊&全球画廊

朋友画廊（フレンド うごメモギャラリ－）是完全免费的，这是一个和朋友一起展示绘画作品的地方，每个人可以举办2个展览，邀请最多20位朋友参加，最初可以设定一个主题，然后大家围绕这个主题进行绘画，可以自由评论朋友的画作，并保存这些评论。

全球画廊（ワ－ルド うごメモギャラリ－）是一个通过互联网和全球作者交流的地方，这里是收费的，30日收费100日元，首次进入后的30日内免费。在全球画廊可以看到世界各地作者上传的作品，也能上传自己的作品。在全球画廊有两种金币：星星金币和普通金币，每天都可以获得普通金币，





续费、首次登陆、其他玩家给予等途径可以获得星星金币。在观看他人画作时如果觉得十分优秀可以奖励作者金币。上传作品时也需要金币，使用普通金币上传的作品会保存一定天数，使用星星金币上传的作品会永久保留。任天堂为了鼓励作者上传，凡是当月获得其他玩家较高评价的作品的作者可以获得下个月免费的点券，另外善于挖掘有潜力作者的评论者也有可能获得免费点券。即使没有付费的玩家在每天15点～21点也可以免费登录全球画廊。



CHRONOS MATERIA

クロノス・マテリア

《时空魔石》是擅长制作“《工作室》系列”Gust为PSV带来的全新作品，充满个性的人物设定和新奇的轮回系统都是本作的看点之一，下面让我们来看一下游戏的最新消息吧。

文 半夏 美编 澄香

PSV	RPG丨角色扮演		
	时空魔石		
	クロノス・マテリア		
	Gust	日版	预定2013年9月26日
	1人	6090日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.206		

炼金术创造出的人造人

在荒无人烟的神秘世界里主人公们使用炼金术创造了人造人（ホムンクルス）。他们的外表和声音都和人类一模一样，能够和玩家一起外出探险。和怪物战斗，也能让他们在家进行调合。他们是主人公在这个世界存活不可或缺的好帮手。下面就让我们一起来看一下这些奇妙的人造人。

莉克丽丝（リコリス）

主角

开朗活泼的少女，讨厌悲伤的事情，经常想到什么就做什么。看上去像是被人照顾的类型，其实常常照顾他人。善于拆穿他人的伪装。

声优 关根明良

8种职业的人造人成为玩家生活的好帮手！



人造人的人设同样由本作主角的人设担任，共有8种不同的职业，玩家可以任意打造充满个性的人造人，并并将他们编入小队。



▲人造人有各种数据，会影响探索、战斗和调合。

►创造自己心仪的人造人，他们会在战斗和探索中起到很大作用。

▲人造人不只有职业之分，还有复数的外观和声音可供选择。

自由变换人造人的外观和声音！



和人造人一起冒险！



▲小队成员玩家可以自由编排。

▲创造出的人造人可以加入到玩家的队伍中。

▶人造人在战斗中也会非常活跃。

把工作交给人造人！



人造人不仅可以和玩家一起冒险，还可以自动进行采集、探索、调合等工作，因此如何安排他们的工作，成了本作的乐趣之一。

▲首先先将人造人编队，并选择想委托给他们的工作。



▲例如选择让他们进行调合，选定想要复制的道具。



◀委托工作之后需要花费一定时间才能完成道具。

METAL MAX 4 メタルマックス 月光のディーヴァ

继上辑公布《重装机兵4》的首批情报后，本辑“前线”为读者们带来更多角色以及新系统方面的相关情报。官方宣布本作对应DLC，目前已知的DLC包括系列赏金怪物、战车以及角色的换装等，有爱的玩家免不了继续掏腰包啦。



新同伴、新职业公布！

文 苍穹　美编 Juxi

3DS	RPG 丨角色扮演		
	重装机兵 4 月光歌姬		
	メタルマックス 4 ～月光のディ－ヴァ～		
	角川Games	日版	预定2013年11月7日
	1人	6980日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.206		

右京 ウキョウ

职业：骑手　声优：中井和哉

原是一位军人，与主人公一样在冷冻睡眠装置的保护下活到了现代，擅长刀法和机车骑术。

波奇 ポチ



职业：战斗犬

系列玩家熟悉的战狗，能够成为同伴。虽然在战斗中不受控制，但可以发挥不小的作用。

新职业·骑手

骑手是驾驭机车的达人，而且精通二刀流。能习得诸如“真空斩”等刀法，以及“疾风迅雷”这样的机车型特技。





▲用超越音速的挥剑发出冲击波攻击敌人。



◀本作可以从12名同伴中选择“3人+1狗”出战，且战斗队员可以随时更换。

奥利维亚 オリビア



职业：护士 声优：大原沙耶香

本是以成为医生为志愿而作为护士参加工作，不料却被卷入了巨大的阴谋而成为了逃亡者。

拉罗 ラロ

职业：机械师 声优：小西克幸

流浪各地的机械师，黑色帽子、大衣搭配红色围巾给人深刻的印象。除了出众的维修技术外，也很擅长向异性搭讪。

华铃 カリン



职业：舞斗家 声优：远藤绫

中华料理店的店主，使用黑暗舞斗术的好手。虽为女性但个性争强好胜，家族观念很重。

新职业·舞斗家

舞斗家都经过严格的修行、掌握独特的呼吸法，动作十分敏捷，以腿技为主要攻击手段，能在集中精神后发动一击必杀的体术。



▲舞斗家拥有可以匹敌摔跤手的攻击力，速度也非常出众。





职业技能系统强化！

从《MM3》开始引入的职业技能系统在本作中进一步强化。通过不断地战斗，角色可以累积BP值，消耗BP能对技能进行有针对性的强化。

▼▲是优先提升强力特技的等级，还是平均分配BP，全凭玩家掌控。

X-艾露 X-エル

职业：摔跤手　声优：日笠阳子

头戴面具的女性摔跤手，不仅样貌、真实身分也包围着重重谜团。

特技·换装艺术

▲►换上怪物形态的玩偶装，根据服装的不同，所能展开的攻击也有所差异。

特技·豪气直拳

▲将自身的男子气概尽皆赋于一拳，可谓豪气冲天。

特技·娇媚飞踢

■本作新增的特技，用令人神魂颠倒的性感踢腿攻击敌人。

全新要素，逐一公开！

击破指数

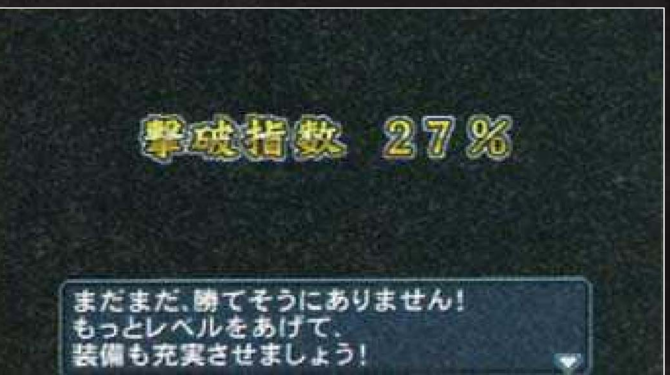
本作中玩家在战败后，系统会显示“击破指数”，该数值是以全灭前给敌人造成的伤害除以敌人的血量得出的百分比，玩家能以此作为参考。

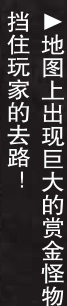




▼《MM2R》的BOSS——军舰蛇颈龙登场。

►败北后显示击破指数只有27%，看来实力差距还很远。






►地图上出现巨大的赏金怪物挡住玩家的去路！

战车市场

游戏新增了以战车交易为核心的市场，不但可以在此购买战车，还可以把自己拥有的战车交换出去，自由灵活地构成战斗团队。





▲战车的价格不菲，购买时可以看到各项数值。



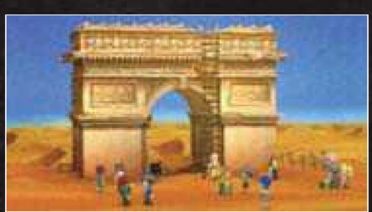




▲同种战车可以获得多部，组成一队出行蔚为壮观。

游戏场景

主人公一行在冒险的途中会辗转世界各地、触发各种各样的事件。玩家甚至可以见到现实世界的一些标志性建筑。



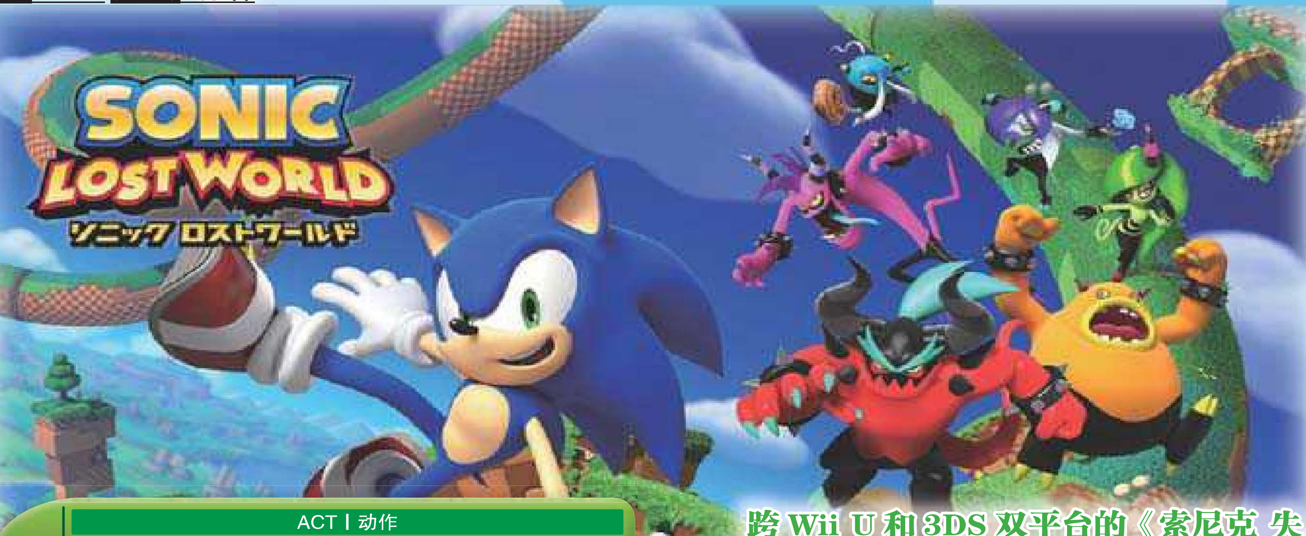




▲这被腐蚀得锈迹斑斑的……是埃菲尔铁塔？

◄形似凯旋门的建筑，上方是斗技场。

文 胧月 美编 咕噜



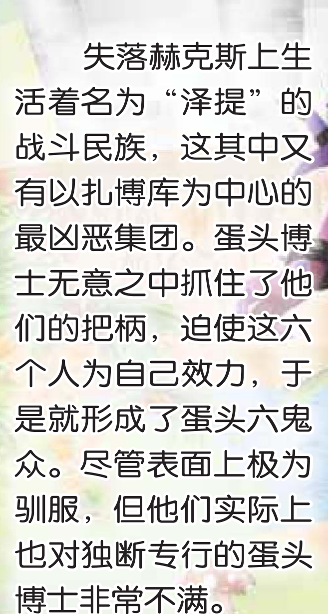
梦幻大陆『失落赫克斯』的大冒险！

3DS	ACT丨动作		
	索尼克 失落世界		
	ソニック ロスト ワ―ルド		
	SEGA	日版	预定2013年10月24日
	人数未定	5229日元	对应周边未定

跨 Wii U 和 3DS 双平台的《索尼克 失落世界》是以索尼克为主角的高速动作游戏系列最新作，登陆双平台的本作自然发挥了各自的机能特性，3DS 版毋庸置疑地便是对应 3D 显示了。本作并不像大多掌机《索尼克》那样采用 2D 横版机制，而是沿袭《索尼克大冒险》地采用立体场景，进化的动作系统和新要素是其魅力所在。

这次索尼克的冒险舞台是名为“赫克斯”的失落大陆，该大陆形状奇异，看起来就像是浮在天穹中的不完整空心球体，表面由类似六边形积木的板块拼接而成。这些板块差异鲜明，有红、绿、蓝、黄、白 5 种色彩，推测应该是火山、丛林、大海、沙漠、冰原 5 种地形。

新角色“蛋头六鬼众”登场



失落赫克斯上生活着名为“泽提”的战斗民族，这其中又有以扎博库为中心的最凶恶集团。蛋头博士无意之中抓住了他们的把柄，迫使这六个人为自己效力，于是就形成了蛋头六鬼众。尽管表面上极为驯服，但他们实际上也对独断专行的蛋头博士非常不满。



驱使"色彩力量"驰骋关卡，全新登场的色彩力量



NDS 版的《索尼克 色彩》中登场的色彩力量在本作中得以沿袭与加强，借助精灵们种类丰富的力量，索尼克在面对一切难关时都可表现得游刃有余。

蓝色星球 NEW

本作新登场的蓝色精灵，拥有卷入一切的力量。化身为蓝色星球后的索尼克可以在空中缓慢滑翔，帮助索尼克突破之前无法攻略的地形。此外，该精灵还能将遇到的敌人和机关分解掉，增大自己的体型，令自身力量更为强大，强化到最高状态的它拥有毁灭一切敌人的强大力量。

青绿激光

借助青绿精灵的力量，索尼克能化身为激光体，一边打倒敌人一边超光速突进。激光的作用不仅限于战斗，一旦碰到关卡各处悬浮的棱镜，便可发现隐藏的前进路线。

黄色钻头

黄色精灵可让索尼克化身为能在土中自由掘进的钻头，当地面上走投无路时，不妨潜行到地里寻找一片新天地。遗迹的地面和墙壁里常常埋藏着金环或隐藏道具，这也要利用该精灵来发掘出土。





全新的动作和关卡构造，360度的自由场景！

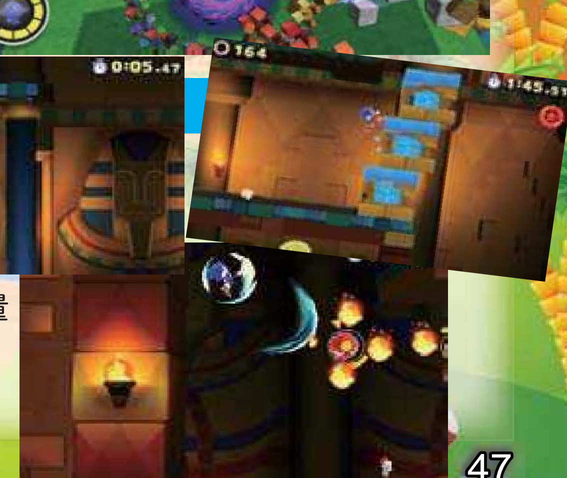
关卡介绍

地区 1 风之丘

失落赫克斯上的丰饶丘陵，圆柱体的地形构造是该关卡的一大特点，总体地势平缓，是可以爽快驰骋的初期场地。作为难度较低的关卡，风之丘主要帮助玩家熟悉索尼克的基本操作，比如制导攻击、墙壁行走等。

地区 2 沙漠遗迹





以沉睡在广阔沙漠地带的遗迹中为场景的关卡，昏暗的地下遗迹仅仅依靠烛台照明，有着莫名的恐惧与神秘感。这里机关重重，地板墙壁的背面往往暗藏玄机，拥有大量的解谜要素。其中还有缓慢追随索尼克行踪的奇异石像，诱导这些石像到达特殊位置，也是本关的乐趣所在。





3DS

RPG丨角色扮演・收集育成

口袋妖怪 X・Y

ポケットモンスター–X・Y

Pokemon/Gamefreak	日版	预定2013年10月12日
人数未定	4800日元	对应邂逅通信等

相关报道：Vol.198 、204、205

随着距离10月12日发售日的越来越近，官方也把越来越多的消息公开出来了，来看看都有哪些新消息吧。

文 马修 美编 澄香

口袋妖怪篇

这里都是此次新公布的精灵，风格各异，你喜欢哪些呢?

武者熊猫（ゴロンダ）

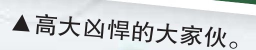
顽皮熊猫的进化形态，脾气暴躁，性格热血，看不得欺负弱小，叼着的叶子其实有读取对手行动的能力。

类型：凶悍口袋妖怪
属性：格斗+恶
特性：铁拳/不拘常规
身高：2.1m
体重：136.0kg

臂锤（アームハンマー）



使用后虽然会降低速度，但看体型武者熊猫的物攻应该不低，如果有铁拳特性的加成，那么其伤害会非常大；不拘常规特性也可以破解坚硬特性等的防护。

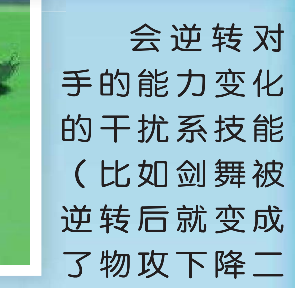

▲高大凶悍的大家伙。

魔乌贼（マ-イ-カ）

眼睛上有闪烁的发光物体，会令被其凝视的口袋妖怪失去战意。除了战斗，闪烁的发光体也会在同伴之间进行交流。

类型：回转口袋妖怪
属性：恶+超能
特性：性格乖僻/吸盘
身高：0.4m
体重：3.5kg

回转（ひっくりかえす）

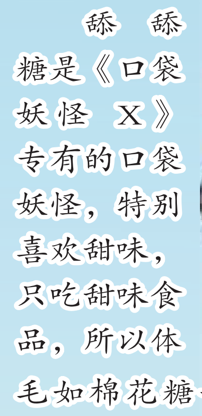


会逆转对手的能力变化的干扰系技能（比如剑舞被逆转后就变成了物攻下降二级），成功发动更足以一发逆转战局。而且使用技能时会把自己也掉转过来。



暴君乌贼（カラマネロ）

魔乌贼的进化形态，拥有口袋妖怪中最强力的催眠术，进而用来操纵对方，而滥用其力量的事件在人类中层出不穷。至于进化前后的形态，把前后任何一个形态反过来看都会一目了然。



类型：反手口袋妖怪
属性：恶+超能
特性：性格乖僻/吸盘
身高：1.5m
体重：47.0kg

催眠术（さいみんじゅつ）



用超能系技能催眠对手，沉睡的对手如果不换掉或用道具等唤醒就只能挨打了……

舔舔糖（ペロッパフ）

舔舔糖是《口袋妖怪X》专有的口袋妖怪，特别喜欢甜味，只吃甜味食品，所以体毛如棉花糖一般甜甜地粘着，战斗时会发出棉花糖般的粘丝线缠上对手封锁其行动。新特性香甜面纱（スイートベール）的效果是使我方精灵进入不眠状态。

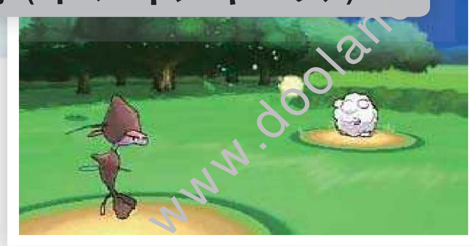




类型：棉花糖口袋妖怪
属性：仙
特性：香甜面纱
身高：0.4m
体重：3.5kg

吸取之吻（ドレインキッス）

在攻击对手的同时，也会回复自身HP的吸取技能。



芳香鸟（シュシュプ）



类型：香水口袋妖怪
属性：仙
特性：治疗之心
身高：0.2m
体重：0.5kg

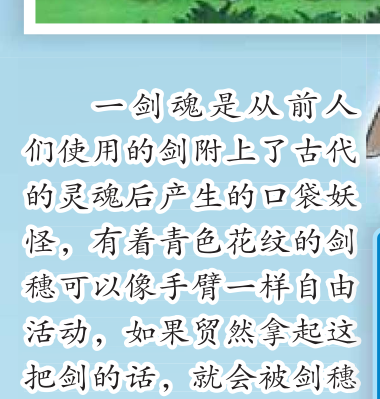
和舔舔糖对应，芳香鸟是《Y》版的专有精灵，身上散发着迷人的香味，而且其香味会随着芳香鸟所吃食物不同而发生变化。古代的贵夫人们常常用芳香鸟来代替香水。

芳香疗法（アロマセラピ－）



用让人舒适愉悦的香气。解除我方全体精灵的睡觉、中毒等异常状态，在比较长的迷宫中即便对应的药品没有了，那么有这个技能也无需担忧中异常状态了。

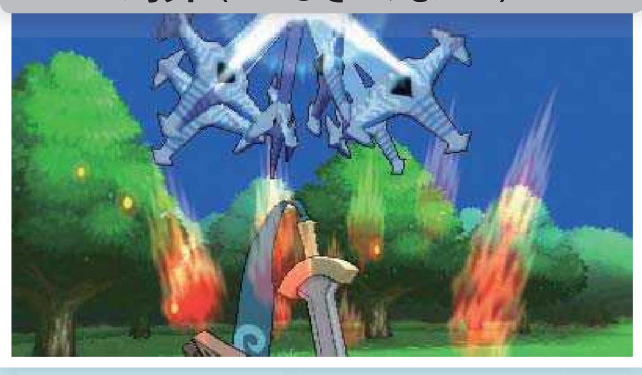
一剑魂（ヒトツキ）



一剑魂是从前人们使用的剑附上了古代的灵魂后产生的口袋妖怪，有着青色花纹的剑穗可以像手臂一样自由活动，如果贸然拿起这把剑的话，就会被剑穗缠绕上吸走能量。

类型：刀剑口袋妖怪
属性：钢+鬼
特性：无防御
身高：0.8m
体重：2.0kg

剑舞（つるぎのまい）

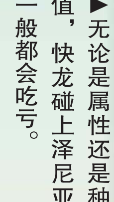


非常实用的普通系强化技能，一口气将物攻提升一倍，连续使用效果还有叠加，配合属性联防剑舞个两三次，就会有压倒性的攻击力了。

泽尼亚斯（ゼルネアス）

作为封面神兽的泽尼亚斯的属性是仙，其技能大地支配（ジオコントロール），使用时会在身边出现七色的能源光环。特性特性仙之光环（フェアリ－オ－ラ），会提升我方和对方全体精灵的仙属性技能威力。

类型：生命口袋妖怪
属性：仙
特性：仙之光环
身高：3.0m
体重：215.0kg



▲使用技能大地支配的泽尼亚斯。



▶无论是属性还是种族值，快龙碰上泽尼亚斯一般都会吃亏。

伊维塔尔（イベルタル）



▲翱翔长空的伊维塔尔。

类型：破坏口袋妖怪
属性：恶+飞行
特性：黑暗光环
身高：5.8m
体重：203.0kg

有恶和飞行两种属性的精灵，其技能死亡之翼（デスウイング）是在空中射出红色的光线，威力目前还不详。而特性黑暗光环（ダークオーラ）则明显和仙之光环对应，其效果是提升场上敌我双方精灵使用的恶属性技能的威力——黑暗光环可以看作是暗系的主场特性了，和仙之结界正好相对应。其实两个口袋妖怪最互为对照的应该还是类型，即生命与破坏，难道这是《X・Y》的主题？



▲黑暗光环特性发动。



▲使用死亡之翼的伊维塔尔。



1.仙精灵的等级、性别

韩版《口袋妖怪 X・Y》的预告视频中，仙精灵对战戟牙龙的部分露出了双方的等级和体力，其中仙精灵的等级100，体力300，而对方戟牙龙的等级只有50，所以之前这段视频中仙精灵用仙系技能秒杀戟牙龙更大可能是等级压制。另外，这个很萌很萌的仙精灵是雄性的。



2.战斗中的下屏画面

在介绍新作时，无论动画还是地图上画面，都没有有提及下屏的画面。这张图便收录了战斗时的下屏界面，和NDS版类似，但界面更漂亮。



人物篇

博士·普拉塔努（プラターヌ）

在卡洛斯地区从事口袋妖怪研究的博士，看起来年轻而有活力。作为博士，他不仅会给主角和伙伴们初始精灵，还会向主角发出对战邀请。

我的名字叫普拉塔努，是卡洛斯的口袋妖怪博士。





▲普拉塔努博士会给新人训练师各种帮助，当然也会送上初始精灵，还会邀战……

►5个新人一起来，这次博士的初始精灵应该不会是一种一只了吧？

谜之组织·燃烧团（フレア团）

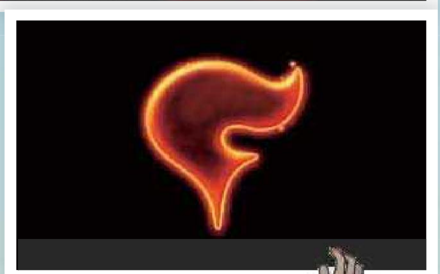
在卡洛斯地区的每个城镇都能看到的穿着红色服装的神秘团体，囤积着大量的金钱，现在还不知道他们目的是什么，从视频中来看，使用的精灵之一是恶魔猎犬。

听好了！我们是燃烧团！
小孩子听到我们的大名都会停止哭泣！



►穿红西装戴红眼睛的奇怪组织。





▲►燃烧团的团标。

馆主·扎克罗（ザクロ）

很擅长自行车比赛、徒手攀崖等体育运动的馆主，拥有坚强的意志，在道馆内等待训练师们的挑战。



►喜欢野外运动的扎克罗，其道馆似乎也是野外瀑布边。

任何时候面对任何对手，
都不要放弃！

馆主·西特伦（シトロン）

热衷于发明、对科学有着浓厚兴趣的馆主。相比于实力，西特伦其实更在意和口袋妖怪们每天过得是否快乐。

现在，正是用科学创造未来的时候！



▲热衷于发明和享受生活的眼镜馆主。



▲总是和妹妹在一起。

由莉嘉

哥哥在口袋妖怪与科学研究上都很强！



西特伦的妹妹，对哥哥的事情非常了解，是个可靠的妹妹。

◀对哥哥非常了解的由莉嘉，应该是和哥哥并肩作战吧？

系统篇

新的进化方式

进化是“《口袋妖怪》系列”的经典系统了，进化后不仅外形发生变化，能力也会突飞猛进，可谓是量变到质变的最直观体验。而进化的方式也是多种多样，有到了等级就进化的，有交换进化的，有使用道具进化的，有习得技能进化的……那么本作的新进化方式，是怎样的呢？已知的是，本作的进化再次突破了已有的形式，还有了更多更丰富的类型。

PSS系统深入报道

用PSS和全世界玩家随时连接吧！

我们在以前有简单介绍过PSS系统（玩家搜索系统，可以连接全世界的玩家），这次带来更深入的报道，来详细说一些功能。



◀PSS界面。

全息主持人（ホロキャスター）

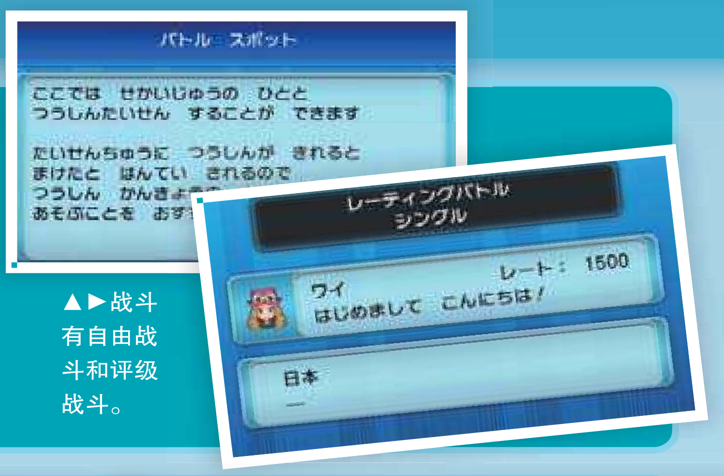
类似于《黑·白》的可视电话，会记录下邂逅通信玩家、官方大会及配信等各种消息，即便主机在休眠状态，也可以通过邂逅通信和无意识通信来接收信息。此外，在游戏中和博士以及伙伴们联络，也都是用的PSS系统的全息播放器。



◀PGL的消息正通过全息主持人告知玩家。

战斗场所（バトルスポット）

战斗地场所是一个通过互相联网来让全世界玩家进行对战的功能，像随便什么时候都可以进行的自由战斗，也有挑战更加困难但可以改变自己在排行榜位置的评级战斗。而且这个互联网功能可以参加对战大会。



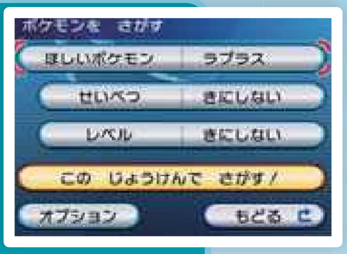
▲▶战斗有自由战斗和评级战斗。

GTS（グローバルトレードステーション）

第四代开始设立的全球交换系统，通过互联网来交换口袋妖怪。方法是把自己的口袋妖怪放上，设定好交换条件，然后会列出符合条件的精灵，接下来就可以交换了。而且在本作中，可以交换自己图鉴上没有登陆的口袋妖怪，只要输入名字及设置即可——活用GTS，和全世界的玩家一起收集更多的口袋妖怪吧！



▲设定好交换条件。



▲符合条件的玩家就可以彼此交换了。



▲把皮卡丘放到GTS上去交换。



▲换来了乘龙。



▲好好培养吧！

奇迹交换（ミラクルこうかん）

一种更新形式的口袋妖怪在线交换系统，选择自己的一只口袋妖怪交换出去，马上就会和世界中其他玩家的口袋妖怪交换过来，而交换的口袋妖怪到底是什么？在交换开始时是不知道的，说不定会交换来稀有的口袋妖怪呢？

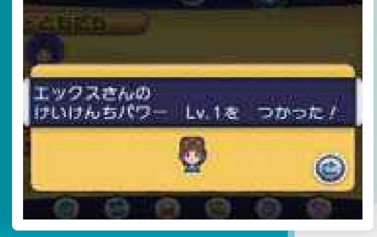
▶交换前不知道会换来什么样的口袋妖怪。



O能量（オーパワー）

O能量是在游戏中让冒险更有利的特殊能量，类型各异，比如有的能暂时提升自己口袋妖怪的能力，有的则更容易捕捉到野生的口袋妖怪，有的可以让自己在口袋妖怪战斗中更加有利，有的则可以提升得到的经验值和金钱等。而且，O能量不仅能自己使用，还可以给周围的玩家使用，使他们也获得同样的效果，在自己的周围及无线网络中的玩家里，如果有人使用O能量，那么在自己的PSS上就会显示，该玩家的图标会发光，只要触摸该玩家的图标，自己便也能使





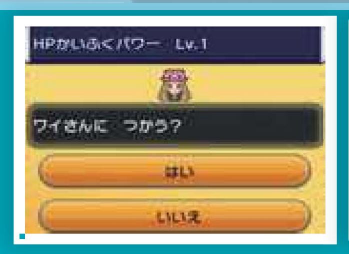
▲使用O能量的玩家的图标会闪闪发亮，点击后自己也可以分享O能量的效果了。

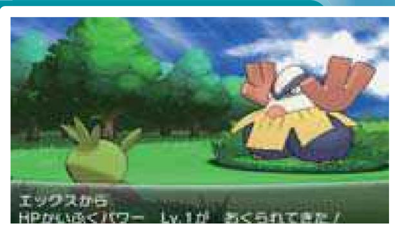


▲各种不同类型不同作用的O能量。

用他的O能量。这样就可以在自己使用的同时也能协助远程的朋友进行冒险了。

虽然这个系统乍一看像是第五代的幽谷能量（デルパワ－）的强化，实际上无论是使用力量还是其他获得力量的玩家，O能量的使用都更加灵活自主一些。





▲自己也可以分O能量给其他朋友们从而帮助朋友。

快乐信号（ハッピ－サイン）

这是一个可将自己开心的心情以及发生的事情传送给其他玩家的功能。自己的快乐信号会显示在自己周围以及网络连线的玩家PSS上面。

通过触摸屏，把自己的快乐心情和事情，写成开心的话，发出后自己的快乐信号会显示在周围及网络连接的玩家的PSS上。





▲把话写进去发送，就会在PSS界面上显示出来。

PGL更新

PGL（ポケモングロ－バルリンク，口袋妖怪全球连接）是第五代《口袋妖怪》开始增设的网络服务连接，包含有对战大会、梦世界等众多项目，而随着《口袋妖怪 X・Y》的发售，PGL也将在10月1日迎来一次大规模的改版维护，之后将迎来一次大更新。

以时间轴显示冒险记录

通过GAME SYNC与PGL通信的话，PGL就会记录下玩家每天的冒险记录，除了自己可以一目了然地回顾自己的冒险外，也可以面向其他玩家做公开设定，并且可以共享一部分SNS网站信息。

当一名玩家公开设定后，那么世界上其他玩家就会看到该名玩家的，冒险情况，而通过朋友公开的情况进行分析，说不定还能互相给予帮助和提示。





▲通过与PGL通信用时间轴记录下冒险，玩家之间也能更加了解彼此的游戏过程。

拍摄地点的纪念摄影

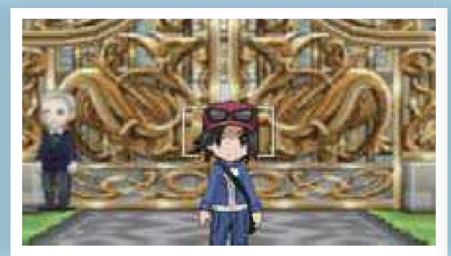
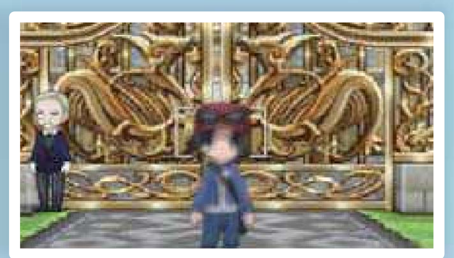
在《口袋妖怪 X・Y》的冒险途中，我们会看到各种各样的景色，而在特定的地方，还可以拍下漂亮的照片，而且就像真正的相机拍照一样，通过调节光圈、聚焦、白平衡调整等，拍出专业的照片。而拍下来的照片会保存在SD卡里，也方便传到电脑中。





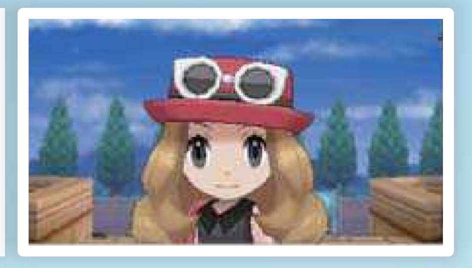


▲拍好的照片还可以装饰到PGL上，与全世界的玩家分享。相册的文字还会根据所选主角性别发生变化。

▲拍照活用了3DS的陀螺仪功能，倾斜3DS的话，照片的角度也会改变，还可以聚焦、调景深、拍脸部特写等。





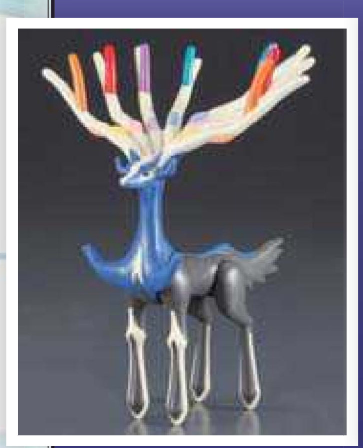
▲拍出最漂亮的照片吧！



这部分带来的消息是预约特典，看看都有哪些吧。

日版特典

本作的预约特典又恢复了第四代的模型，模型自然是泽尼亚斯和伊维塔尔，属于“Korocoro原创口袋模型系列”。从日本当地时间8月10日10点，伊藤洋华堂、7-11、反斗城以及日本大多数电视游戏代理店大都会开始接受预定。购买《口袋妖怪 X》得到的是泽尼亚斯的模型，购买《口袋妖怪Y》则得到伊维塔尔的模型。预订双版本还会得到特典《世界起始之书》，里面收录了开发秘话、官方插图等内容并附带多首《口袋妖怪X・Y》音乐的CD以及豪华小册子。而如果在口袋中心预定，还有对应的A4文件夹，也是不同的版本对应不同的图案。




▲对应两个版本的主神模型。

欧版特典

欧版的预约特典虽然不像日版那样豪华，但却相当紧美——能装三张卡的精灵球形状的卡盒。



THE LEGEND OF HEROES
閃の軌跡
センノキセキ

PSV	RPG	角色扮演	
英雄传说 闪之轨迹			
英雄传说 闪の轨迹			
Falcom	日版	预定2013年9月26日	
1人	7140日元	对应周边未定	
相关报道：Vol.200、201、203、206			

随着发售日的不断临近，官方再次放出大量资料。虽说这部分角色都算不上主要人物，但对于擅长人物刻画和细节描写的Falcom来说，定能让他们在游戏中展现出独特的魅力，下面就一起来看看吧。 文 阿鲁 美编 澄香

角色介绍

奥利维特皇子

オリヴァルト皇子

27岁

“我名奥利维特·莱泽·亚诺尔——通称‘放荡皇子’”

皇帝尤肯特三世的长子，不过却是放弃了皇位继承权，以社交界的宠儿而闻名的风流皇子。原本为范戴克学院长的学生，从事士官学院理事长的职务，与“Ⅶ组”的成立有关。为了阻止“某个人物”的野心，暗中压制着帝国内的对立。

作为风流皇子的另一面



▲作为皇帝长子的他，平时都是吊儿郎当的模样，不过在对其弟弟提出忠告时却展现出了其一本正经的一面。

夏珑·库露佳

シャロン・クルーガー

23岁

『我夏珑，会一日三秋般等待着您的归来。』

作为士官学员“第三学生宿舍”管理员的超优秀女仆，在里恩等人因实习造访各地时，会在绝妙的时机出现并为他们提供帮助。她本身为莱因福尔特家的佣人，按照伊莉娜会长的指示进入士官学院。

无微不至的人

▲作为学生宿舍的管理员，在“Ⅶ组”里神出鬼没并帮助成员。

平民派的主持人

▲她所属的托利斯塔电台与托尔斯士官学院同在一个小镇，有时在街边就能遇到采访。

蜜丝缇

ミスティ

24岁

『Hi，听众朋友们，大家好！』

担任托利斯塔电台播放的广播节目“晚会时间”的主持工作，舒心且流畅的谈话内容使其拥有很高的人气，甚至有支持者专门成立了粉丝俱乐部。这位性格直爽的大姐姐与里恩一行人在街边相遇时，对其好好恶作剧了一番。





赌博也是学院中作为问候的方式之一！

▶以任何赌注都能向他挑战。最近他沉迷于名为『Blade』的卡片游戏。

克罗·安布拉斯特

クロウ・アームブラスト

19岁

『上班辛苦了，进度完成得怎么样了？』

平民班级V组的二年级学生，很喜欢赌博，一有机会就会找人和他赌，不过在关键时刻是一位值得依靠的大哥。与学生会长托瓦、安洁莉卡、乔治等人关系不错。

乔治·诺姆

ジョルジュ・ノーム

19岁

『欢迎来到技术部，遇到什么麻烦了吗？』

所属平民班级，以身穿连体工作服为显著特征的二年级学生。虽说是学生但有着制作导力机车的技术，担任学院技术楼的负责人，从导力器的整备到武器的改造、强化，从各方面支援着里恩等人。

▲与同为二年级学生的克罗、托瓦、安洁莉卡等人关系很好，是个心胸宽广的少年。



雪莉奴 セリーヌ

“喵……喵呜。”

艾玛入学时偷偷带来的黑猫，虽然个性高傲，但学院的学生和托利斯塔的居民们都很喜欢它。不知什么原因对里恩感兴趣，要是逗弄它的话会被猫爪攻击。

伊莉娜·莱茵弗德 イリーナ・ラインフォルト

40岁

『嘛，请尽量与我那不孝女亲密一些吧。』

“Ⅶ组”的成员，阿莉莎的母亲，同时也是莱茵弗德社的社长。因5年前从自己父亲手里夺取实权就任社长与阿莉莎闹僵，导致阿莉莎决定离家进入士官学院，致力于诸多商品的开发并奔走于帝国全境。

米莉娅姆·奥莱恩 ミリアム・オライオン

13岁

“嘻嘻，那就开始行动了，小格！”

代号为“白兔”，奔走于帝国各地的谜之少女。里恩一行人于实习时与其相遇，亦敌亦友，有着极端懒散和天真的性格，对人很友善。

也有作为敌人而战斗的时候？

▲►因为任务的需要，有时候也需要与她战斗，她到底是属于哪个势力呢？

帝国北部的工业地带诺尔迪亚洲

黑银钢都卢雷（黑银の钢都ルーレ）

诺尔迪亚洲的州都，由里恩一行人的前辈、安洁莉卡所在的罗格纳侯爵家管理。因大陆最大的重工业企业——莱茵弗德社本社而闻名，最近因铁路宪兵队在此不断进出而与领邦军关系紧张，两派的对立也影响着这个城市。







▲遍布着莱茵弗德社的巨大工厂以及导力发电机，厚重的机械感街道是卢雷的显著特征。



◀来客大部分都是工厂的劳动者，散发着平民气息的食堂。



►宽阔的店内，柜台中陈列着的各式商品洋溢着高级感。



压倒性规模的店铺



卢雷工科大学



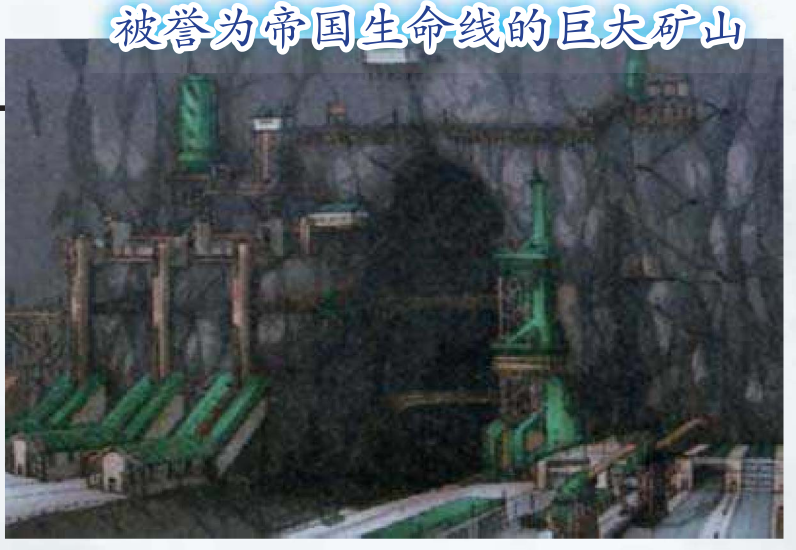
▲专攻工业技术的大学，担当着莱茵弗德社技术人员养成所的职能。

◀冠以莱茵弗德社之名，拥有着压倒性数量的藏品。

扎克森铁矿山

位于卢雷东北处的巨大矿山，是支撑了帝国200年以上的重要据点，也是近代化重工业的生命线，现在由莱茵弗德社与诺尔迪亚洲共同管理。在这里采掘到的铁矿石直接送往临近的炼铁厂进行加工，之后送往帝国全境。

被誉为帝国生命线的巨大矿山



►帝国工业力与军事力来源的矿山。入口附近有铁路以及炼铁厂，可对采掘出来的铁矿石进行加工，另外还有其他设施正在建造中。



遭到机械兵器的袭击?

严峻的山岳地带中

▲在矿山内遭到了机械兵类敌人的袭击，到底发生了什么事件?

◀矿山位于帝国北部耸立的山脉间，想要徒步前往就必须穿越复杂的山道。

纵观托尔斯士官学院的全貌!

◀入学式在大厅举行，站在梵戴克学院长旁边的，是充满个性的讲师阵容。

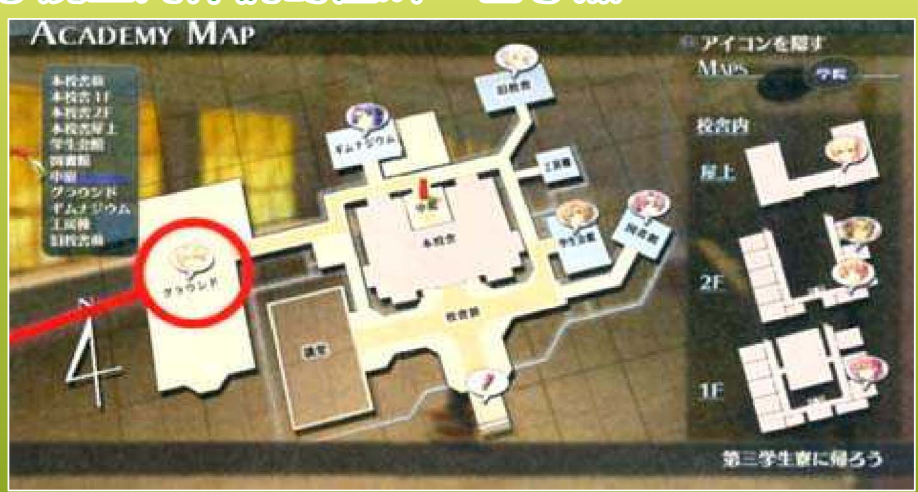
放学后也有各种各样的社团活动

►放学之后，学院里的各项社团活动都在宽阔的操场上进行，阿莉莎所属的女子曲棍球部也正在练习中。

◀也有学生会长托瓦、技术部门的乔治这些年级、专攻科目、班级等都不同，但却无私帮助里恩的前辈。

学院里同伴们的住所一目了然

打开庞大的学院地图，各个设施、主要角色所在场所、触发剧情的目的地等信息都显示在上面，谁在什么地方、该去哪里干什么都一目了然，迷茫的时候打开地图看看就能知道接下来该干些什么了。



关键词

皇帝尤肯特Ⅲ世

统治埃雷波利亚帝国的皇帝，同时也是奥利维特皇子、阿尔芬皇女以及皇太子赛德里克的父亲。将国政交予信赖的铁血宰相后使得帝国有了长足的发展，不过也导致了贵族派与革新派激烈的对立。

托利斯塔广播台（トリスタ放送局）

位于近郊都市托利斯塔，帝国内拥有极高人气的导力广播电台，会播放音乐、新闻报道、体育赛事等丰富内容。蜜丝缇的“晚会时间”也是其中的一档栏目，提供的材料要是被她的节目采用并播放的话，提供者可以获得她的贴纸当作奖品。

阿格特拉姆（アガートラム）

米莉娅姆操控的银色异形傀儡，约有2亚矩大，采用质感不可思议的材料制作而成，能在空中悬浮，还能做出某种程度的变形以及进行高速飞行等，更是拥有一击粉碎巨大岩石的攻击力。

高速巡洋舰卡雷加斯（カレイジャス）

由莱茵弗德社与利贝尔王国的蔡斯中央工房共同开发的飞船。作为帝国与利贝尔王国友好的见证，由奥利维特皇子四方奔走后终于实现的企划，以世界最快飞船埃尔赛尤号为模板改造的“埃尔赛尤号”二号舰，速度方面有所下降，但全长为埃尔赛尤号的1.5倍，并且装甲也有所强化。





▲乘坐最新型的飞船，在高速航行中可以来到甲板进行轻松的对话。



游戏已经公布了很长一段时间。本作的选角始终让人有些看不明白，若说其他人还能说勉强说是战斗作品中过来的，索尼子又是是咋回事？丽梦又是面向哪个受众群的？风格太过近似于《女王之刃》和《女王之门》最初让白菜对系统有些不放心，但看本作中新增的“能力破坏”系统倒还有些意思，也许值得大家再观望一下。不过至少请把原创角色的人设统一一下啊！

文 白菜　美编 Juxi

SUPER HEROINE CHRONICLE
超ヒロイン戦記

PSV

S・RPG丨战略角色扮演・动漫		
超级女主角战记		
超ヒロイン战记		
NBGI	日版	发售日未定
1人	售价未定	对应周边未定

高人气女主角

从最新人气作品到怀旧向作品，十部作品中各个充满魅力，原本无法相遇的女主角们，竟然来到了同一个世界，化身为SD角色，在玩家的操控下展开一场场惊醒动魄的战斗！未曾想象的交错，梦幻般的组合，是否让熟悉这些少女们的你热血沸腾了呢？她们共同面对的，又将是怎样的敌人？

参战作品一览

- 怪盗双天使
- 京骚戏画
- Di Gi Charat
- 战姬绝唱
- 超级索尼子
- 寒蝉鸣泣之时
- 绯弹的亚里亚
- 无限斯特拉托斯
- 零之使魔F
- 梦猎人丽梦

战斗系统

能力破坏

玩过PSP上《女王之刃》和《女王之门》两作的玩家，可能会对其中的“铠甲破坏”系统比较熟悉。而本作中的“能力破坏”系统虽然看起来与“铠甲破坏”系统有些相似，但其在战略性上的意义却不可同日而语。

在战斗画面的上方能够看到三种不同颜色的色块，分别对应角色的“ATK（攻击力）”、“HIT（命中率）”和“SPD（回避率）”三种基本









EX攻击

对敌人的任意一种能力造成崩溃时，画面上会出现明显的“CRASH”字样，并且显示出当前角色所能使用的全部攻击招式。选择招式之后，角色会立刻再次对当前敌人发动攻击，这次攻击被称为“EXTRA ATTACK（EX攻击）”。如果EX攻击再次破坏敌人的另外一种能力，那么就可以再度发动新的EX攻击。不断持续攻击，一直打到敌人撤退也并非不可能。




◀叶月胡桃化身的白色天使发动攻击。





▼►对ATK造成崩溃，然后进入攻击选择界面。



▲发动EX攻击，对残余不多的SPD放出招式。



▲▼敌人战意丧失，即使留有HP，也会强制撤退。

们齐聚一堂！







能力。角色可以使用的每一种攻击，命中对手后都会对对手的这三个能力部位造成不同的伤害。当能力部位遭到伤害时，对应该能力的数值就会受到损伤。例如对ATK造成伤害，即可降低对手的攻击力；对HIT造成伤害，即可降低对手的命中率；而对SPD造成的伤害越多，对手的回避率就会越低。擅用能力破坏系统可以打出多样化的战术，例如集中攻击BOSS的某项能力令其失去最大优势，又或是平均破坏三项能力，让持久战变得越来越有利，都是玩家可以根据战局情况选用的战术。

当其中一项能力被完全破坏时，该项能力将会受到大幅度伤害，且在战斗中不可恢复。这种状况被称为“Crash（崩溃）”。当三种能力全部崩溃后，该角色会进入“战意丧失”的状态，即使还残留着HP，也会强制撤退。面对高HP的敌人，使其丧失战意撤退，也是战术之一哦。



◀白雪对敌人发动攻击后，造成战意丧失的全过程。


角色介绍
水无月遥
声优：田村由加利
神无月葵
声优：能登麻美子
叶月胡桃
声优：钉宫理惠
怪盗双天使
京骚戏画
萄
声优：钉宫理惠
Di Gi Charat
数码子
声优：真田麻美
布子
声优：泽城美雪


战姬绝唱
立花响
声优：悠木碧
风鸣翼
声优：水树奈奈
超级索尼子
超级索尼子
声优：超级索尼子
龙宫礼奈
声优：中原麻衣
寒蝉鸣泣之时
园崎魅音
声优：雪野五月



绯弹的亚里亚
神崎·H·亚里亚
声优：钉宫理惠
星伽白雪
声优：高桥美佳子
「なんで私こんなことに巻き込まれてるのか」
2 HIT
无限斯特拉托斯
筱之之箒
声优：日笠阳子
塞西莉娅·奥尔卡特
声优：野上由加奈
「私とブルー・ティアーズの力
甘く見ないほうがよろしいですわよ!」
零之使魔F
露易丝·法兰西斯·露·布朗·杜·拉·瓦利埃尔
声优：钉宫理惠


原创角色
梦猎人丽梦
绫小路丽梦
声优：松井菜樱子
诺爱尔・风祭
声优：佐藤利奈
梅露・兰谢尔
声优：金元寿子
库罗德
声优：下野纮
芙法尼亚
声优：能登麻美子
「くらいなさいッ！」

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

双重绝望于PSV再诞！

AVG	文字冒险・推理
PSV	弹丸论破1・2 再装填 ダンガンロンパ1・2 Reload
Spike Chunsoft	日版	预定2013年10月10日

在PSP平台大受好评的原创推理系AVG“《弹丸论破》系列”，即将于今年秋天高清复刻至PSV平台。

本系列为含ACT要素的推理型AVG。初代故事中，15名拥有超高校级才能的学生在入学当天被囚禁在学园中，在幕后黑手的逼迫下，不得不进行互相残杀。而续作中，舞台则从学园换成了南国小岛，另外16名新生们一入学就要参加修学旅行，而内容同样是自相残杀。两作的敌对BOSS都是黑白熊，至于其中的关系，就要等待玩家亲自去体验后来解明了。游戏评级为D级，内容中含有一定血腥成分，这一点需要部分玩家引起重视。

▲初代中新追加的“学校模式”。学生们要在50天以内收集材料，制作黑白熊的备品。

游戏制作方面，画面采用了2.5D的表现手法，以平面的图片展现出了空间立体感。音乐与剧情配合得丝丝入扣。搜查部分有多处提示，非常照顾玩家。而推理部分的三种难度选择，让无论是第一次接触推理游戏的人还是个中高手都能玩得尽兴。游戏体验方面，初代的系统稍显生涩，上手需要一段时间，而续作中系统得到了改良，摒弃了前作中评价稍欠的部分，提升了游戏节奏感。

PSV版比起PSP的原版提升了画面的分辨率，使其更加适合PSV的画面体验。而且在复刻的初代中，还追加了全新的“学校模式”。这个模式想来是借鉴了续作中的“岛屿模式”，与自相残杀的内容完全无关，玩家将在该模式下体验学生们和乐融融生活在学校中的故事。而续作除了本篇故事外，大受欢迎的“岛屿模式”和“魔法少女黑白美”小游戏也完全保留。还没玩过的玩家，这次可千万不要错过了。（文：白菜）



▲可以与心仪的角色一起在学园中行动，赠送礼物以提高好感度。


▲续作中引入了不少新要素，让玩家能够体验到与初代截然不同的感受。



▲迷你小游戏“魔法少女黑白美”也为玩家带来正统ACT体验。

电视剧中未公开的超能力战争



AVG	文字冒险・推理
3DS	SPEC 干 SPEC ～干～
NBGI	日版	预定2013年10月3日

大受好评的日剧《SPEC》即将被改编为3DS游戏，这部原名巨长的电视剧以警视厅公安部的几名刑警为主角，讲述他们挑战各种超能力者并解决各式案件的故事，被誉为日本版的《英雄》。本作游戏的剧本由原系列写手西荻弓绘担当，制片人植田博树和今井夏木监修，剧情被设定在连续剧版第四话和第五话之间，玩家在推进剧情的过程中将面对不同选项，根据选择使得后续发展产生变化。游戏以实拍影像的画面和音乐为背景，配以小说型的说明文字，没有任何上手门槛。顺带一提系列电视剧的完结篇《结》将分上下两部分别于今年11月1日和11月29日放映，因此本作也可视为对《结》的预热和宣传。

（文：胧月）



▲虽说是实拍场景，但上屏的FC级别画面又颇令人费解，难道这次的超能力者可以将场景点阵化？



▲游戏流程分话数推进，野野村的情妇小雅这次又要让白发苍苍的老者头痛几回？



▲女主人公当麻纱绫的演员是目前炙手可热的户田惠梨香，精通书道的她在剧中展现了扎实的书法功底。

耍宝精灵雷曼再临！



ACT	动作・平台
PSV	雷曼 传奇 Rayman Legends
Ubisoft	美版	预定2013年9月3日

继大受好评的《起源》之后，多平台出击的《传奇》也将在PSV上登场。

新作中的可操作角色更为丰富，增加了一位名叫“芭芭拉”的女性角色。而且游戏非常强调配合，除了要控制雷曼在高低错落的平台间辗转腾挪外，玩家还需操纵精灵墨菲切断绳索、触发机关、甚至是吸引敌人，凭此为雷曼等主要角色打通前进的道路。本作的关卡超过90个，其中有一些重制了《起源》中的经典关卡，并引入了全新要素。相比其他版本，PSV版的特色是可以通过触摸屏直接操作墨菲，同时也支持两名玩家配合过关。除高难度的关卡“墨菲的挑战”外，PSV版还独占与育碧旗下的《波斯王子》和《分裂细胞》展开联动的特别关卡，不但角色的服装、关卡的场景都充满了原作的风格，就连玩法也与原作紧密契合，能够带给玩家独特的体验。

（文：苍穹）



▲新增女性角色芭芭拉的武器是一柄大斧。

▲先用触摸屏控制墨菲对敌人进行骚扰，再伺机通过。



▲与《波斯王子》的联动关卡，雷曼和敌人的服装都焕然一新。

兼具“萌”与“燃”的魔法少女物语！



AVG+ACT	文字冒险+动作	
3DS	Fate/kaleid liner 魔法少女伊莉雅 Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ	
角川Games	日版	预定2013年9月26日

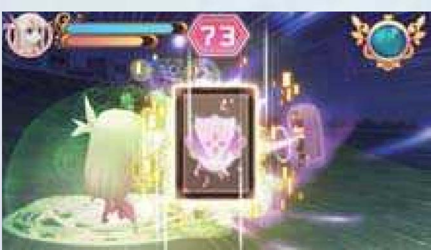
《Fate/kaleid liner 魔法少女伊莉雅》是《Fate/stay night》的衍生漫画作品，虽然保留了原作的部分内容，但在登场人物和世界观上都进行了大刀阔斧的改动。拥有超高人气的该作如今也改编成游戏，将在3DS平台登场。

游戏剧情依旧发生在冬木市，主角伊莉雅是穗群原学园在读的普通小学生，某晚她被魔法杖欺骗与其签订契约成为了魔法少女（又一个被坑的“马猴烧酒”）。伊莉雅在远坂凛的指挥和帮助下，穿梭于冬木市里寻找散落的职阶卡，这些职阶卡共有7种并都寄宿着强大的英灵之力。为了完成任务，魔法少女伊莉雅的战斗就此开始。本作分为寻找卡片的AVG部分和与敌人用魔法战斗的战斗部分。在战斗时玩家需要操纵上屏角色，并通过下屏的元素卡片发动攻击与英灵战斗。

（文：半夏）



▲被凛这个大小姐欺负的伊莉雅……



▲用元素卡片来帮助魔法少女吧！



▲漂亮地取得了胜利！

物以类聚，人以群分

AVG	文字冒险・恋爱	
PSV	物以类聚 るいは智を呼ぶ	
5pb.	日版	预定2013年9月26日

本作是晓Works于2008年发售的同名作品及其后续Fan Disc的移植版。本篇讲述了各自拥有特殊能力但却受到诅咒的六名少女，她们身上的某部位都长着“被诅咒的痔”，而且无论是谁都有着一项完全超越常人的能力，不过也因此受到某种禁忌的限制，如果打破禁忌就会受到死亡威胁的“诅咒”。为了重返正常的生活，在主角和久津智的发起下，六名少女组成同盟，在相互扶持着为了这一目标努力的同时，结下了牢牢的羁绊。然而，除了不可打破的禁忌外，作为同盟发起者的和久津智还有一个不为人知的秘密，那就是——他是男生。后续的Fan Disc则讲述了因为诅咒而不得不伪装成女生的和久津智在组成同盟之后，出现了第七和第八位被诅咒之人，在融洽地相处之后，和久津智却得到了已死去的姐姐真耶的相关消息，并且身边开始不断出现不可思议的事情。游戏以伪娘为主题，画风清新，PSV移植版在原作的基础上追加了全新CG，且系统和操作细节也做出了相应调整。

（文：阿鲁）



▲Q版角色非常可爱。

▲少女，别闹了，放下武器。

▲召唤上升气……这是伪娘啊可恶！

在残酷的战斗中生存下去，夺取巨额奖金



ACT	动作
3DS	战斗中 传说之忍与生存战斗 战斗中 传说の忍とサバイバルバトル!
NBGI	日版　预定2013年10月17日

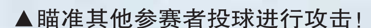
《逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！》堪称3DS平台的一匹黑马，其呈现出的长卖姿态和至今累积突破50万的销量让大多数人始料未及。如今其续作《战斗中》也将乘势登陆3DS。

“Battle for money 战斗中”是日本富士电视台在2012年推出的一档全新的娱乐型节目，参赛者需凭借手中特制的“战斗球”作为武器，击倒其他参赛者。在比赛过程中参赛者只能在指定的区域行动，当倒计时到一定阶段时官方还会提供新的武器或是追加新的规则。忍者是游戏中的一大特色，参赛者可以与其达成契约，让他们去攻击其他人，忍者也有各自不同的武器和装备。与“逃走中”不同的是，本游戏的奖金是按照参赛者击倒人数而递增的，与经过的时间无关。游戏版基本再现了节目的玩法精髓，玩家需击倒其他14名参赛者才能独占全部奖金，本作甚至还有一些原创的忍者和道具，而且支持最多8人联机对战，非常适合多人同乐。

（文：苍穹）

POCKET HALO 光盘视频收录





▲瞄准其他参赛者投球进行攻击！



▲与忍者缔结契约后就能得到他们的协助。



▲倒计时到一定阶段后武器店功能开放。



穿越在明治时期展开浪漫恋情！



AVG	文字冒险・恋爱
PSP	明治东京恋伽 明治东京恋伽
Broccoli	日版　预定2013年9月16日

以《歌唱王子殿下》而出名的Broccoli又将推出全新的女性向作品——《明治东京恋伽》。故事主要讲述了一个普通的高中女生綾月芽衣，在神秘的魔术师查理的带领下穿越到奇特的明治时期，和森鸥外、泉镜花、川上音二郎等知名历史人物相遇的故事。在和这些历史人物接触的过程中女主角得知自己是奇特的“魂依”，拥有能够看到事物奇怪样子的能力。这种奇特的力量会给女主角的生活带来什么样的改变呢?

游戏序章的剧情是一样的，根据序章的选择会通向不同的路线，每条路线可以攻略两个男性角色，在路线中的选择会影响这两个角色的好感度，最后能和好感度最高的角色迎来结局。随着游戏的进行各角色会出现闪光时间，这段时间内的对话都是采用3D音效，戴上耳机听的话会有意想不到的效果。

（文：半夏）



▲神秘的查理满足一定条件也可以攻略。



▲闪光时间！快带上耳机。



▲各种实用的小功能也一应俱全。

文 A9_amath 编 半夏 美编 咕噜



以急速多人协作狩猎为卖点的大人气系列《噬神者》，在阔别玩家三年之久后终于登上了次世代掌机的平台。系列的战斗系统历来以高灵活性和复杂著称，玩家经常会因为选择进攻方式而晕头转向，故制作方一直在找寻剑、枪和盾之间的平衡点，从第一作过分强大的铳类，到《噬神者 爆裂》的Brush Link，再到本作的Blood Arts系统，完美防御以及革新的铳身，各类武器已然达到了空前的平衡和爽快。加之画面的大幅度提升、细节的不断平衡和优化、出色的剧情、动听的主题曲、全程语音、逼真的临场战斗导航以及新的荒神和场景等等，均能够让玩家感受到厂商用心的制作态度从而为之欣慰。有日服帐号又对动作游戏感兴趣的玩家，一定不要错过这个诚意满满的体验版。

系统简介

游戏操作

按键	说明
背触板	控制视角
前触屏	打开道具
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	控制视角
方向键	控制视角、移动光标
△键	重攻击，长按为开启捕食形态（剑形态）；射击，长按为弹药选择（铳形态）
□键	轻攻击（剑形态）、射击（铳形态）
○键	确定、对话、出现提示时复活队友、（剑形态）鬼步、（铳形态）翻滚
× 键	取消选项、跳跃
L	校正视角、锁定、开镜
R	按住移动为跑动、切换剑与铳形态
R+ ○	切换到盾形态，铳形态为使用特殊技能
R+ △	发射受渡弹、快速捕食
R+ □	刀身特殊攻击
R+ ×	攻击时剑形态转换为枪形态，同时使用铳身特殊技能
SELECT	调出道具菜单、发出团队指令
START	查看地图

Blood Arts系统介绍

《噬神者》（以下简称《GE》）与其他狩猎游戏有一点最大的不同，便是玩家可供选择的战斗方式很多。即同样的近身刀身，可以搭配不同的铳和不同的盾，相同的铳又有种类繁多的子弹。在熟悉荒神攻击方式的基础上，《GE》的战斗连贯性是独一无二的。先前的Burst link 和捕食系统已经让游戏颇具特色，而在本次的体验版中，战斗系统又通过Blood Arts（简称BA）的引入从而得到了进一步的升华。Burst link和捕食相比前作没有变化，这里直接介绍新的BA系统。

BA是对于刀身普通攻击和特殊技能威力和性能上的提升，基本涵盖了所有涉及到的方面。玩家可以在战斗准备界面来选择使用的BA以及查看等级。在战斗中通过使用该技能来积蓄经验值，成功后左下角会出现红色的图标“hit”提示，达到相应的要求BA能够得到进一步的升级。BA有两种，一种是初始BA，即绿色图标，这种BA无论是否装备，只要使用该动作击中活体荒神便能够获得经验，而另外一个进阶BA，即紫色图标，只有在装备了该BA之前的BA，也就是初始BA或者低一级的进阶BA后，才会积攒经验。即使是击中活体目标，效果不同，经验值也会不同。其增加幅度分为4个等级，第一等级也就是普通的命中，第二等级是达成了发动条件（该技能说明里会写到），第三等级是达成条件并会心，第四等级未开放。越是强力的BA习得所需要的经验值越高，但官方说明其与任务难度相挂钩，所以有钟意技能又觉得升级麻烦的玩家可以等高难度任务解锁后再考虑。

从体验版来看，每个刀身的BA数量在6到8个不等，它们能够改变一个刀身的进攻方式。像长剑对于高等级“无尽太刀”的依赖程度甚至就胜过了强力武器。毫无疑问在正式版中，BA会成为所有新要素里最引入注目的一点。

五类刀身的前生今世

自从《GEB》大幅度削弱子弹后，白刃战在《GE》中占的比重大大提高，已然取代了铳类，一跃成为占据输出份额最大的一部分，只能用来蓄积OP的尴尬日子一去不复返，如何灵活高效的使用近战刀身，成为了区分神机使的标准，一场战斗可以不使用铳，但绝不可能不使用刀身。本作的刀身在加入了BA系统后，无论是实用度还是观赏性都大为提升。两个新刀身存在感十足，旧有刀身的表现亦不逞多让。

喷射锤

喷射锤作为《GE2》中新增加的刀身类型，在手感和输出上都非常令人满意。其属性基本都集中在破碎上面，这在对抗一些肉质比较硬和有甲壳之类部位的荒神上十分有利。喷射锤的普通攻击有捞、震和横向挥击三种，横向挥击可以任意改变方向。三招的起手（下称前摇）和收手（下称后摇）都非常慢，需要精确计算输出的时机。从目前体验版来看，喷射锤的主要伤害来源还是迅速蓄力后的特殊攻击。R+△键的喷射DRIVE的威力和冲刺速度都很优秀，是一个集伤害与突进为一体的技能，在一次DRIVE后，可选择继续DRIVE来进行第二次位移，或者□键的喷射RUSH进行连续挥击，也可以通过消耗大量体力在短时间内攻击处于硬直状态的荒神来继续输出，并轻松破坏掉相应部位。在喷射RUSH和DRIVE的过程中，按R+□键还能释放一发伤害爆表、从上而下的终结技，不过硬直相当大。体验版公布的几个BA中，赋予喷射DRIVE的霸体十分好用，强化终结技也在一定程度上增强了输出，但是这些仍然不能解决普通攻击的尴尬，以及特殊攻击ST消耗跟不上的弊端，一旦这两个问题能在正式版中有所缓解，加上增强体力上限或者攻击回复生命的芯片，那么喷射锤无疑是非常有竞争力的刀身。

蓄力枪

同是本作新增加的刀身，蓄力枪的擅长方面是贯通，其普通攻击中，△键的突刺的收益要优于横挥，不论是出手速度还是硬直。蓄力枪与其他武器区别很大的一点是可以按住□键进行蓄力，蓄力威力随时间线性增加，但提高的伤害仅限于出手的第一下，即释放时的冲刺。蓄力冲刺的起手很快，威力比起喷射锤的喷射RUSH加终结技稍逊，但胜在使用方便，在蓄力中可以自由进行加速跑和防御，硬直也不大，冲刺接△键突刺的攻击模式对于弱贯通的荒神还是很有杀伤力的。后跳进一步增强了蓄力枪的机动性，既能够取消攻击后摇，也可以躲避一些近距离的冲撞攻击，再接空中突刺继续进行连段。即便有着如此全面的地面与空战能力，但是攻击判定很小的蓄力枪，仍然需要大量的实战经验来不断揣摩最合适的进攻方式，才能最大化发挥其实力。

短剑

短剑在本作的变化不大，仍然是新手上手的首选。完美的机动性和打击感，优异的地面和空战能力，能够应对绝大部分的战斗，且荒神越是灵活，短剑就越厉害。短剑在多荒神乱战和SOLO中实力都是毋庸置疑的，其普通攻击以速度快，范围大的□键攻击为主，五连击释放相当快，蓄积OP的能力十分强大，随时接回避的能力令其能够在其他武器无法安全释放攻击的时间里输出。△键突刺的收尾一击取消了跳跃，但实用度依旧不高，空中突刺配合BA的高伤害在一些战斗中有奇效。短剑新增加了后跳接平砍的特殊攻击，熟练应用可以让其灵活性更进一步提升，达到无缝攻击的地步。不过灵活有余的短剑，刀身距离比较短，在限定时间内的爆发输出不及其他武器，但在有风斩阵的修正后，这个差距便没那么大了。



长剑

长剑是原刀身中变化最大的一个，虽然改变了连续技的方式，但没改变逆天的输出和强大的位移。在体验版中，长剑无疑是最厉害的武器。在以前，□键的平砍使用频率有限，多数是利用△键横砍的长位移来安全输出。虽然二者乍一看能力平庸，但体验版中经过特殊攻击修正后变十分强大。在装备有BA“无尽太刀”后，其任何以R+□键的“Zero Stance”起手的攻击都会得到大幅度增强。所以其输出方式便是任何时候均以“Zero Stance”为铺垫，灵活使用△键的位移攻击接近对手。在接近战中，“Zero Stance”提供给玩家三种输出选择，即连续平砍取消再平砍的无限连击，或者取消后摇△键横砍逃走，以及R+□键的长距离高伤害终结技刃炮。除了刃炮无法再使用“Zero Stance”进行连招外，△键和□键可以任意组合，这使得长剑集机动性和超高爆发能力于一身，加上帅气的技能效果和武器造型，想必一定会受到很多人的追捧。





大剑

大剑碍于伤害过于依赖蓄力斩，而体验版中又不存在对其强化的BA，这使得大剑的表现只能算差强人意。大剑的招牌是能够快速让怪物进入硬直状态的蓄力斩，由于《GE》并不存在队友攻击的判定，因此大剑在多人联机中常常被用作锁定怪物（即让怪物一直处于倒地等长时间硬直状态），蓄力斩的横向范围非常大，一定程度上弥补了其对空能力的不足。和喷射锤类似，大剑的普通攻击性价比亦不怎么样，但并不是任何荒神都能有大量时间供蓄力斩，所以其输出循环中仍然要掺杂部分的普通攻击。大剑历来是不具备位移技能的刀身，《GE2》中并没有对此做出调整，而是引入了防反的特殊攻击。防反能够取消大剑漫长的攻击后摇，这对于输出位置要求非常大的大剑来说可谓是如虎添翼。但目前来看，防反的上手难度过高，BA的成型速度又太慢，可以说仍不能达到预期的效果。另外，由于大剑比较笨重，又有防反的存在，盾牌选择还是要以高防御的塔盾为主，这点需要注意。



四类铳的蜕变

不得不说，制作方在不断地削弱子弹后，《GE》的战斗的确更为平衡和连贯了。体验版虽然增加了新的铳身，同时取消射击的ST消耗。《GE2》的铳系统还限定了携带子弹的种类，并且不同的铳所捕食荒神获得的种类均不同，制作方的用意显然是想解决前作区分度不高的缺点，但是否能改变其在战斗中的权重地位，还是个未知数。现在的铳枪多是用于释放具备荒神技能的子弹、提高队友的Burst link等级、进行特殊部位的破坏和弥补短剑等刀身在攻击距离上面的不足的辅助输出。但增加了特殊技能后的铳身，明显让战斗能力提高了不止一个档次。

虽然体验版并没有开放子弹编辑系统，但从目前的信息来看，子弹一定不会成为新系统中的鸡肋部分，捧红了加农妹的弹药误伤问题依旧很让人头疼，但加入了分辨敌我能力的识别弹后还是缓解了许多。在预设好的子弹中可以看到具备自动跟随的悬浮机雷和能够自动蓄力的填充爆弹，可以预见到子弹编辑这一块并没有被刻意放弃，只是仍在不断调整。

突击枪

比起其他所有的铳身，突击枪显然最适合目前的战斗节奏，后撤步和速射的用途太大，使用刀身输出为主玩家的最好选择。剑形态的R+×键的瞬间切换以及铳形态的R+□键变成了回撤步，距离相当可怕且速度优异，同时在后撤的过程中射击子弹的速度会变快，这在对于释放大量荒神弹药的时候是极为厉害的。而对于一些不具备瞬间后跳能力的刀身，配合突击枪输出接后撤速射荒神弹效果非常好。不消耗OP的基础弹药用处不大，虽然可以用来回复OP，但同等时间内用刀身来输出的收益显然高得多。



重火

重火的OP消耗十分夸张，但由于拥有蓄积子弹的特殊技能。所以是以铳输出为主玩家的首选。蓄积子弹的硬直不大，蓄积8、9管在硬直时间内发射所造成的伤害很可观，配合能够轻松打出硬直的刀身会比较合适，比如大剑等等。



狙击枪

非常有意思的一类铳。R+○键的特殊技能是进入隐身状态，只要不移动和跳跃就不会被荒神看到，但已经被发现就不能够进入隐身。狙击枪的另外一个特点是开镜后可以调整放大倍率进行精确瞄准，结合隐身立场的特点，真正在战场中达到狙击的境界。狙击枪所能捕食的弹药伤害往往很高，且射速冠绝铳界。不过普通弹药的OP消耗量很大，所以可以在第二次进入战斗前储备大量荒神弹，一旦怪物换区便开启隐身，瞄准弱点射光弹药，合理使用将大大缩短击杀时间。



散弹枪

散弹枪的特殊技能为长距离前冲，和突击枪类似，同样可以运用特殊技能结合没有位移的刀身，且亦在前冲装备具备速射能力。散弹枪的弹药需要近距离释放才能保证威力和命中，但特殊技能的超速位移显然也可以用到回避上，和突击枪的不同的是，突击枪回避即可进攻，而散弹枪只能回避。



盾牌

盾牌在《GEB》中引入了防御值的概念后，便更多地作为防具的一部分了。三种盾牌的差别主要是在展开时间和防御强度上面，显然对于节奏超快的《GE》来说，前者更为重要。因此除了大剑外，其他刀身多选择展开时间短的小盾。体验版中，制作方加入了很多游戏中都有的完美防御系统，即玩家在6帧之内防御的攻击免伤且不消耗ST值。虽然看起来很美，但6帧对于反应的要求过高，只能说是锦上添花，难以上手和依赖。除了大剑以外，所有刀身都具备攻击中位移的能力，手动防御的登场频率并不大，毕竟回避技能比防御技能要简单很多，这种情况在SOLO中尤为多见。但到了多方合战的时候，塔盾类高承受伤害的优点便可以得到一定程度的发挥，回避的收益不再那么明显。



任务简介

试玩版共有三个等级的任务，两个新地图和6种荒神，《GEB》中近乎无敌的NPC也惨遭削弱，不再有大量携带回复品，很容易出现阵亡的情况。原地图上有一定变化，比如赎罪街以前的几面墙倒掉了，通畅了许多。新增加的两个地图，黎明亡都的草地效果做得很好。前作的Burst link技能保持不变，想要快速击杀需要长久保持，NPC会频繁发射受渡弹，这点完全不必担心。体验版整体任务的难度并不简单，尤其是第三等级中的四怪乱斗。这里建议大家在两只グボロ・グボロ的远程污水攻击的干扰下强行干掉处于场地中央的蚩尤和鳄鱼。或者到下面勾引一只鱼片，前者的好处是鱼片只会放放污水圈，等到都解决就轻松许多了。简单说一下大型荒神的破坏部位和技能，鉴于新登场的鳄鱼和前作的龙种グボロ・グボロ实力有限，不会对玩家造成什么威胁，值得注意的是二者背部均可破，其他就不浪费篇幅冗谈了。另外，魔狼爪是比较稀有的素材，可以通过捕食尸体或者破坏笼手的追加报酬获得。缺钱在亡都挖圣水一次1800，黑铁的获取地点亦在黎明亡都。



蚩尤/胭脂

可破部位	破坏要点
下身	弱点破碎，武器一直蹭或者用突击枪抽取荒神弹破掉
头部	贯通弱点，在蚩尤倒地硬直后追击，大剑、蓄力枪、短剑都可以
翅膀	弱点破碎，侧方攻击，同样很简单
技能	**备注**
手刀	侧面踏步一发手刀，攻击速度快，纵向攻击，蓄力枪或突击枪后跳远离回避，是威胁最大的攻击
飞扑	踏步环抱前方敌人，准备动作不明显，威胁同样很大
爆炎玉	蚩尤在中远距离的主要攻击方式，有追踪弹、连射和大火球，除了追踪外，诱导能力并不是很强，注意不要处于前方，不然就要防御了。此时硬直非常大，是从侧面以及后面进攻的绝佳机会。胭脂的炎爆玉变成冰柱
バックステップ	胭脂的技能，快速后跳并发出冰柱，速度非常快，千万记得攻击后适当保持距离，不要贪刀
滑翔	蚩尤在远距离时经常用到的招式，判定并不大，在翅膀下就能躲过。胭脂的滑翔会很麻烦，一来有一个跃空动作，二来下坠时会有很强的攻击判定。等它腾空后迅速切换视角进行躲避
回旋手刀	预备动作不同，有明显回旋趋势，此时应远离 3 到 4 步距离以免被翅膀或者小冲击波打到，捕食的好机会，用长距离刀身或者铳也可以安全攻击
冲击波	全身爬下，预备明显，尤其是其正前方无人时突然爬下，十成为冲击波。体验版的范围不大，还是很安全的
召唤仆从击中攻击	召唤三只跳跳，血量非常厚，会给战斗带来很大不便，还是尽快干掉为妙





金刚杵

可破部位	破坏要点
头部	弱点破碎，老虎破绽很有特点，在释放小雷球召唤以及每次落地、咆哮时都是攻击的头部的绝好机会，每种武器想要伤害最大都要以此为进攻点
前足	弱点切断，短剑、长剑、喷射锤主要攻击点，在前足外侧也是攻击的较好位置，方便躲避各种前冲，贯通攻击基本没效果，不要用蓄力枪进攻这里
尾巴	弱点切断，也是短剑、长剑和蓄力枪的主要攻击点，在其前冲背身硬直时的攻击机会比较多，切忌贪刀
技能	备注
放电	前兆为原地吼一下，老虎以自身为中心放电，范围一般，当处于老虎身下时释放非常频繁，可以依靠回避或者自动防御
小雷球召唤	前方召唤五个小雷球，破绽非常大，完毕后还吼两嗓子，是任何武器破头捕食蓄力的最好时机，注意避开其身前雷球就可以
大雷球	弹射一个大雷球，如果相隔比较远最好采取防御
雷槌	先兆明显，在目标位置释放一个逐渐扩大的雷球，范围比较大，但是落点固定了以后就不会变了，不在老虎身前就抓紧机会攻击
バックジャンプ雷球	突然后跳并释放数个雷球，速度比较快，定向能力强，应急时请防御，下落后会咆哮，可进攻
右勾拳	快速前突同时顺势右爪勾拳，在正前方并且看你时很可能采取的招式，侧向回避
突进	向目标前冲，威力和判断较大，及时回避或者防御，跳跃后会回到原处，可以利用蓄力枪的蓄力提前算好落点
飞扑	同样有大威力和判定，落地硬直和转向，在发怒后会带有雷电，不要急于上前

格拉姆

可破部位	破坏要点
笼手	魔狼浑身的肉质都很松软，即便用贯通枪进攻笼手也不会有太小伤害吸收，魔狼的很多攻击硬直后都可以进攻到这里，实在不行还有倒地硬直
后足	同样任何武器都可以进攻的位置，非常脆弱，频繁攻击可以造成倒地
头部	枪、大剑等需要一直进攻的位置，长剑可以等到后足失衡倒地后破坏，或者使用突击枪获取的荒神弹
技能	备注
前冲	魔狼的攻击最大的特点是华而不实，幅度看似相当大，其实判定很小，前摇后摇都是攻击的好机会，比如这个前冲，基本没有威胁，不发怒时后摇非常明显，发动速度也慢
灼热连弹	魔狼身下出现一滩熔岩，随后右抓拍起三颗火焰弹，无追踪效果。熔岩有小判定，躲到身后一点攻击就可以
左右横摆	处于魔狼身后时使用的招式，身下无判定，冲过去即可，千万不要向后逃跑，不然很大可能中招，在用突击枪或者蓄力枪时，可以利用后跳达到安全距离，对付下面的锤击地面也是，并不难
锤击地面	处于魔狼身前时使用，只用右爪拍，比较好躲
疾走炎弹	跳起后快速下坠，于落地时在周围发射三枚炎弹，判定不大，拉开时间加速跑回避
连续锤击	连续击打地面，最后一下双手拍击，威力极大，迅速远离不要贪刀





玩后感

夸奖的话前面已经说的差不多了，简单谈谈不足和希望改进的地方吧，由于制作方有征集意见的活动，显著的缺点肯定会注意到的。首先 L 键的锁定依旧很鸡肋，基本所有武器都用不到。其次是场景的偷工减料，新的地图数量不知道会加到多少，但以体验版画面的质量来看，场景的制作仍然是整个木桶上最短的一块板，可能因为去加攻击特效和完善人物建模了吧，这点基本是硬伤了。其他的，诸如接任务和乱战卡顿的问题，正式版中应该会有所缓解。总体来说，这次《噬神者 2》的 DEMO 很有玩头，可以看得出厂商的决心和劲头，相信正式版一定不会让大家失望。

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

PS4终于在近日正式放出了操作系统和硬件照片，个人感觉方方正正的结构还不错，中间蓝色的光也科技感十足，只是在看惯手机平台上各种华丽的界面后，PS4那个略显呆板的系统界面实在没什么视觉上的吸引力啊，只能期待实际操作体验能保持在一个不错的水平。

游戏一品轩

本辑游戏推荐

让生命在赛道上升华

PSV	摩托GP 13	
MotoGP 13		
MileStone	RAC	欧版

相比四轮的汽车而言，喜欢摩托车赛事的观众似乎要稍微少一些，不过其刺激和悬念程度绝对不亚于任何一项体育赛事，而1949年创立的MotoGP更是其中的佼佼者。本作获得了MotoGP最新的官方授权，不仅收录了瓦伦蒂诺罗西、斯托纳等名将以及他们的顶级战车，还把所有真实的赛道囊括到其中。本以为PSV上3D作品的画面效果会不错，但本作的表现却让人有些遗憾，不知道是不是游戏引擎开发的问题，摩托车在太阳下的光影、轮胎的磨痕、赛道的贴图都略显粗糙，游戏的观感在一定程度上打了折扣，不过还好游戏在系统上还算用心。作为一款竞速类游戏，操作的体验是极其重要的，在快速游戏模式里，玩家选择好比赛排气量等级和赛车后即可开始游玩，游戏中摩托车的姿态做得非常细腻，换挡、加速、侧身转弯等音效都十分逼真，特别是转弯和加减速时骑手的重心和姿态都会有一些变化，这些细微的改变看似微不足道却大大提升了操作的体验，配合上灵敏的响应让玩家意识对摩托车的操作非常直接。小C非常喜欢用游戏的第一视角进行游戏，由于视线是从头盔透出去的，那种通过身体调整赛车重心的感觉非常强烈，眼前抖动的赛车在近乎贴近地面的状况下被自己完全控制时，给人带来极大的成就感。在操作上本作上手比较容易，在快速游戏模式的普通难度下，普通玩家都能玩得比较爽，但在锦标赛和巡回赛则是另外一番感受，预想中完美的过弯路线很容易就被如狼似虎的对手逼得走形，玩家要在心理和技术上面临各种挑战，即使在领先时往往都还不能让人觉得心里踏实，需要不停分心去观察身后对手的车位进行战略调整。此外，游戏中还有不少隐藏的摩托车和角色，系统会根据玩家比赛的表现或在达到特定条件后进行解锁。本作整体表现还算不错，但在系统和画面上都还有提升的空间，希望厂商能在下一次多花点功夫，给热爱MotoGP的玩家带来更好的游戏体验。


▲这个透视还是比较强烈。



▲我们可爱的罗西哥哥。

推荐给：竞速类游戏爱好者·喜欢摩托的玩家

推荐给 射击游戏爱好者·喜欢挑战的玩家

3DS	哭牙	
	Kokuga	
G.rev	STG	美版

印象中现在弹幕射击游戏出得越来越少了，而这款以坦克为主题的射击游戏在近日登陆了e商店。本作的场景是3D构建的，采用了俯览视角，游戏中L、R键可以控制炮台旋转，B键发射主炮，点击触屏可使用随机配备的卡片，其中包括特殊武器和辅助功能等。而小C觉得游戏最大的特点不是华丽的特效，而在于一个特殊的规则：在画面内只能发射1发炮弹。不得不说这个设定对玩家的应变能力和战略性提出了很高的要求，最开始这种玩法让人非常不适应，特别是在敌人和子弹一多的场景就会非常慌乱，只要一发没中就会多一分危险，不过在慢慢适应这种节奏后发现这种弹无虚发的要求也有着别样的乐趣，比如在观察好场景中的敌人后布置出策略，熟练地把它们逐个狙击掉会带给人很大的成就感。此外，本作在关卡选择上也比较自由，共有15个关卡可供玩耍，但流程长短最终取决于玩家自己的自由组合。作为一款射击游戏本作确实给人带来了很不一样的感受，但这种标新立异带来的成就感与那种单纯的砍草“爽快感”有所区别，更适合喜欢挑战自我的玩家。



▲即使射击受到限制，场面看起来依然火爆。

推荐给 原作的粉丝玩家·对日本传统童话感兴趣的游戏爱好者



本作原是2011年在PC平台发售的一款以日本传统童话故事为基础改编的恋爱文字冒险游戏，近日该作被移植到了PSP平台。本作主要讲述了主人公浦部圭介与作桃太郎、金太郎以及一寸法师等童话人物的子孙（特指女性后代）在鬼岛学院发生的恋爱故事。这次的移植版制作比较用心，除了画面重新制作外，还加入了新的女主角和主题歌，不过相较丰富的表现形式，游戏系统方面的元素就显得平淡不少，整体的分支路线也并不太多，大致也就是通过对话选择、小游戏等方式来增加恋爱度，游戏中探索解谜的情节并不缺乏，但厂商并没有在此之上以其他有趣的形式进行展开，这让一些悬念十足的地方变得没那么抓人眼球。此外，游戏的画廊模式中收录了许多前作没有的CG动画和剧情回想，如果是原作的粉丝，那么冲着本作加入的大量新料还是挺值得您再次拿起回味的。



▲这种萌萌的感觉不错哟。

推荐给 蓝精灵的粉丝们·小游戏爱好者

NDS	蓝精灵2	
	The Smurfs 2	
Ubisoft	PUZ	美版

《蓝精灵》是不少80后的美好记忆，由哥伦比亚发行的3D动画电影《蓝精灵2》即将在近日上映，而本作则是配合该电影推出的一款益智类游戏。其实在前作《蓝精灵1》上映时就已经推出了一款周边游戏，但素质实在是很一般，这次Ubisoft汲取了教训，在游戏体验上有了很大提升。首先游戏的画面加入了许多细节动态效果，比如在选择Yes or No时可爱的蓝精灵会用点头或摇头来进行表现，而场景中飞翔的小鸟让这个童话世界变得更加鲜活。在游戏机制方面本作并没太大改动，依然采取了故事线串联一堆小游戏的保守方式，跳舞、讲故事等小游戏结构简单明了，不太喜欢挑战的玩家可以在这个蓝精灵的世界中寻找到轻松惬意的感觉。此外，在游戏中收集蓝精灵的手办也是一件有趣的事情，玩家可以在收藏模式中任意放大、调转观察它们的每一个细节并进行换装，对蓝精灵有爱的80后们一定可以在本作中寻找到不少童年的美好回忆。



▲经典的蓝精灵角色都收录其中。

推荐给　喜欢海洋生物的玩家·寻物爱好者

3DS	梦想水族馆2	
	Fishdom 2	
Playrix	SLG	美版

本作是一款充满了海洋气息并结合了欧美冒险要素的模拟类游戏，玩家扮演的是热爱海洋生物的珍妮弗，她想要创办自己的水族馆但却缺乏资金，于是开始了潜水寻宝。或许是最近手机游戏《找你妹》太过于火爆，玩到本作时就不自觉的想到了那边去，游戏的玩法非常简单，就是在提示下通过触控笔拖动画面，在找到指定物品之后点击完成操作。而为了提高耐玩度，游戏设定了一些主题目标，比如找到10个不同种类的物品，或在限定时间内找到场景中全部的同类物品等。寻物之外，本作能收藏的要素也不少，关卡中获得的金钱可以用于购买饲料、装饰物或制氧机等物品布置鱼缸，在鱼、美观度、舒适度三个方面系统都会根据玩家的布置给出评价，想到达完美必须付出100%的努力。可能是由于加入的元素过于繁杂，小C在关卡中总有一种眼花缭乱的感觉，全神贯注一小段时间后就会觉得很累，深度的缺乏也会让玩家随着对游戏内容的熟悉而觉得越来越枯燥，所以本作更适合在无聊的时候拿出来打发下时间。





▲这么多鱼看起来不是一般的花哨。

推荐给　喜欢电子乐的玩家·想训练节奏感的玩家

NDS	节奏核心2	
	Rhythm Core Alpha 2	
SoftEgg Enterprises	MUG	美版

小C非常爱好音乐，发现这款游戏的时候像打了鸡血一般兴奋，终于可以在NDS上自由编辑电子乐了！从专业程度上看，本作绝对不亚于一些编曲键盘，当然这只是从功能上来说，但由于机能限制，音色局限于一些保真度较低的电子音，在基本的预置音色外，玩家可以通过很多旋钮来进行深度修改。正式进入系统后可以很直观地看到两个音序器，上面的负责节奏，而下面的则是编写旋律，玩家可以通过在触屏上滑动来拉出界面，特别是在主打的节奏编辑上，不仅可以一边播放一边修改，还能直接调用一些经典节奏，整体的编辑效率非常高。个人觉得设计比较巧妙的地方在于通过颜色来区分不同的音色，在这么紧凑的屏幕上也能让玩家较快识别出每一个通道的构成，但这个解决方案也并不是万能的，当音色使用复杂到一定程度产生叠加后，编辑修改就会很困难。作为一款音乐编辑游戏本作在功能上已经算相对专业，只要有一些基础乐理知识就能创造出属于自己的音乐，不过操作应用上还有待提高。

▲这个界面看起来异常专业。

推荐给　独立游戏爱好者·热爱像素风格的玩家

PSV	君王的崛起	
	Ascent of Kings	
Nostatic Software	ACT	美版

本作是一款移植自智能手机平台的像素风格游戏，从游戏的名字我们基本就能了解到剧情的大致方向，故事讲述了老国王驾崩后的王国需要一个新的首领，玩家为了在四兄弟中脱颖而出成为新君主而开始了冒险。本作的画面真的是“颗粒感”十足，操作手感也是异常复古，而玩家在游戏中的主要任务就是在世界各地寻找神龛并祭拜以获得神明的支持。游戏关卡中其实怪物并不多，并且玩家还要对它们多加利用，比如游戏中青蛙具有不俗的弹跳能力，玩家可以在它们跳到半空时踩下去形成连跳效果，不过要注意的是只有绿色的青蛙才能这样利用，红色的只要一接触就会挂掉。本作的整体感觉倾向于探索，每过一个阶段都会获得新的技能用以拓展玩法，让玩家随时都能保持一定的新鲜感。抛开个人的画面喜好来说本作在节奏把握方面做得不错，能让玩家始终保持在一个适当挑战难度上，不过可能是因为独立游戏的原因，本作在游戏时长和重复性方面表现有些羸弱。



▲游戏开始的地方看起来还挺田园的。

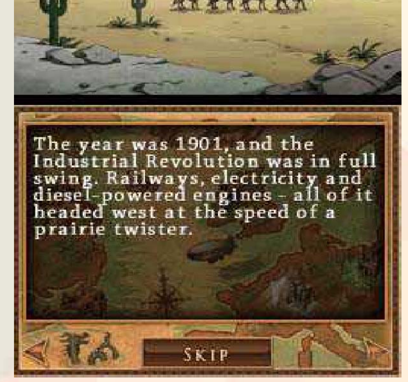
推荐给 休闲游戏爱好者·打发时间的玩家

NDS 宝石探秘5 不眠之星

Jewel Quest V The Sleepless Star

iWin	PUZ	美版

“《宝石探秘》系列”真是不知疲倦地在推出作品，都已经数不清推出过多少版本了，此次登陆DSiWare又是挤牙膏式地加入一些新料，明目张胆再来捞一把。消除类游戏是休闲游戏的首选，本作将时间追溯到1901年，玩家和自然科学家Percy Pack一起冒险寻找一颗被称为“不眠之星”的宝石。相比以往，本作画面更加有质感，而在最核心的玩法上并没什么大的变化，只是在小细节上进行了优化。消除目的并不是开始就直接给出，比如在一个关卡中可能会要求玩家消除上方区域中点亮的某一块，完成后再给予下一个消除目标，总的说来变得更加有层次，在无形中也加快了游戏整体的节奏。大受好评的的古董携带系统在本作得以保留，其实可以变相地把这些古董看作主角的“装备”，有的壶能在过关后让点数翻倍，而在一些特别变态的关卡带上能延长时间的古董能大大降低通关难度。虽然是一如既往的炒冷饭，不过不能否认该系列的开发确实已经进入成熟期，各方面玩起来都比较舒心，对于纯休闲打发时间的玩家来说这种游戏模式非常适宜。



▲黄沙漫天的场景看起来有些神秘。

推荐给 刚开始学习英语的玩家·家里有小孩的玩家

NDS 我的阅读老师

My Reading Tutor

Mentor Interactive	PUZ	欧版

经常在新闻报道上看到欧美日韩读书的量远远超过中国，原本还不是那么相信，但当小C玩到这款以阅读为主题的教育游戏后不得不感叹国外的阅读习惯真是从小开始教育的。本作是一款面向低龄玩家的阅读教育游戏，画面上自然更加偏向于可爱的卡通风格，系统设置了一名和蔼可亲的老师和一只负责卖萌的宠物来引导玩家。本作由浅到深分为好几个部分，一开始是单词的音节和发音教学，如果玩家觉得太基础可以直接跳到图书阅读阶段，最开始只能读到一本叫《动物的脸》的书，通过触摸屏可以点击每个单词的读音或让老师连贯地将一个篇章朗读给你听，而通过麦克风玩家还可以将自己的朗读录入到游戏中进行纠正对比。为了避免单纯的阅读和朗读造成枯燥，本作还设置了一些寓教于乐的小游戏，比如其中一个会要求玩家在飘过的单词中识别出具有相同音节的项，成功通关后获得的积分将会被上传与全世界的玩家进行比拼并解锁新的要素。总的说来本作是一款平易近人的教学游戏，适合刚开始学习阅读和朗读英语的玩家。



▲一开始老师教的读音都很简单。

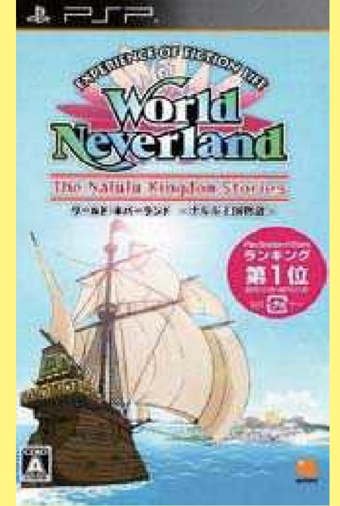


一品短消息

●Level-5制作的文字冒险类游戏《时间旅人》在近日发布了汉化版，该版本汉化素质不错，但TTPHONE模式后期存在一个卡机BUG，需要利用特殊的方法绕过，详细步骤玩家可在网上搜索到。

●模拟类游戏《永无大陆 纳鲁鲁王国物语》近日发布了简体中文版，该版本不仅对图片和文字进行了汉化，还把之前过小的字号加大，让角色间的对话更加易于查看。

●《恋花时节》是Idea Factory在近日新推出的恋爱冒险游戏，玩家在游戏中扮演一名在校园上学并且拥有私家庭院的女生，玩家不仅可以布置自己的庭院，用培育出的鲜花参加比赛，还能把花当作礼物赠予喜欢的男生增加之间的感情。



▲在小小王国中度过一生。



▲用花语向爱的人表达心意。

文 铭风 美编 咕噜

《马里奥与路易 RPG》最新作又和大家见面了。该系列作为 RPG 的同时也有着丰富的动作要素，玩家可体验手动干掉敌人的快感。在这次的冒险中，玩家们将随着马里奥和路易两兄弟在现实和梦境这两个世界中展开神奇的冒险，接触神奇的枕头族的同时，也能感受美丽岛屿的神秘。同时作为路易 30 周年纪念作品，路易在游戏中也将大放异彩。



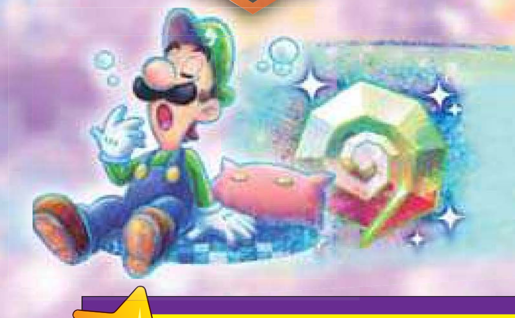




攻略透解

光盘视频收录

3DS	RPG 丨角色扮演		
	马里奥与路易 RPG4 睡梦大冒险		
	マリオ＆ルイ－ジ RPG4 ドリ－ムアドベンチャ－		
	Nintendo	日版	2013 年 7 月 18 日
	1 人	4800 日元	无对应周边



基础系统篇

菜单介绍

菜单项	功能
アイテム	查看和使用道具
ステ－タス	查看角色的能力情况
そうび	更改装备
バッジ	更改徽章
コレクション	查看收集要素，具体有枕头人，能力豆，专家模式和贵重品的收集情况
ガイド	这里可以查看各种关于游戏内容的教学



能力介绍

随着经验值的增加，角色也会升级。升级时除了会常规增加能力外，还会选择一项能力数值随机增加一定数值。随机增加的能力虽然是浮动的，但是看准了还是很容易按到最大数值的。不过连续增加同一个能力的话，可增加的数值就会变少，所以并没有所谓的极限攻击，建议所有能力都平均加一下。各能力项的作用如下：

能力项	功能
HP	血量，血多的话受到攻击时更难昏迷。
BP	使用技能要消耗 BP，更多的 BP 意味着能发动更多次技能。
POW	攻击力，越高对敌人造成的伤害也越高。
DEF	防御力，越高受到敌人的伤害也越低。
SPEED	速度，这个数值越快就越早行动。
HIGE	这个数值越高打会 lucky hit 的几率就越高，这个能力只能靠随机点数来增加。



RANK的提升

当等级达到一定程度后会提升角色的RANK，分别在8、16、26和40级时提升一次。每次提升RANK后还会让你选择一个额外的奖励，比如增加装备槽等等，由于只能够选择4次，大家得根据需要慎重选择。

奖励名称	说明
ぼうぐスロット+1	能多装备一个物品，不过同类物品不能装备两个。游戏中一共也只有4类可装备物品。
バッジストック+1	徽章的可用能量槽增加一个。
HP成长+	升级时的HP固定成长每次都＋2
POW成长+	升级时的POW固定成长每次都＋1
BP成长+	升级时的BP固定成长每次都＋1
サクサクレベルアップ	获得的经验值增加20%，让升级更快。
カチカチボディ	受到的伤害减少25%。
ジャンプ大好き	普通跳跃的攻击力变为1.25倍
ハンマ－大好き	普通锤子的攻击力变为1.25倍
カウンタ－大好き	防御反击时造成的伤害变为1.5倍
キノコでEXP	吃蘑菇能获得经验值（最普通的蘑菇加45点经验）
パワフルラッキ－	幸运攻击时伤害2倍
お气乐ブラザ－	协力攻击和神奇攻击消耗的BP减半
ジエントルハ－ト	道具回复量变为两倍

简单模式

系列的一大特色便是战斗中的动作要素，BOSS战时躲避和施放协力攻击等都需要比较专业的按键操作。不过本作准备了新手也能安心游戏的简单模式，在普通战斗中全灭的话选择第二项就可以开启。开启简单模式后，每个回合都会回复大量HP，同时攻击力也大幅提升。另外还会出现提示信息，介绍敌人的弱点和战斗的技巧。除了简单模式外还有慢动作模式，当你一直使用一种协力攻击或神奇攻击失败时就会出现，对按键的时机要求有所降低。



豆子收集

豆子在游戏中是一个能够增加能力的道具，每个豆子能让相应的能力增加1。豆子隐藏在世界的各个角落，地面上隐藏有豆子的地方会标注“×”，将马里奥打入地面后，在相应地点可以顶出来豆子。在游戏的主菜单内可以查看豆子的收集情况。

豆子名	增加的能力
ハ－トマメ	HP
ブラザ－マメ	BP
パワ－マメ	POW
ディフエンスマメ	DEF
スピ－マメ	SPEED
ヒゲマメ	HIGER

专家挑战模式

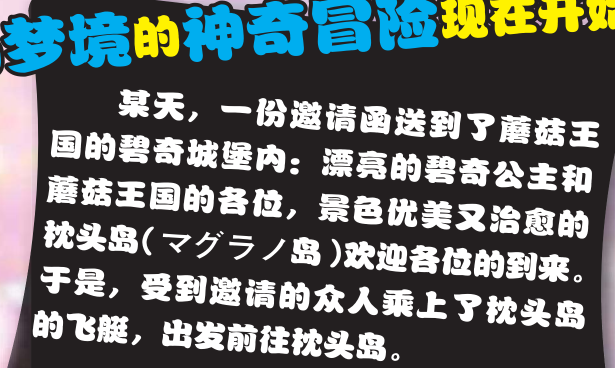
专家是模式战斗方面的挑战要素，在战斗中达成指定的效果后可完成挑战并获得点数。其中系列成就10连续Excellent在每个地区都有一个，而最后的无伤挑战则是每个怪都有一个。根据点数的获得情况会获得奖励，其中1000点给予的ミラクルクラウン能够让角色进行两次行动。



系列挑战名	完成方法
ジャンプExcellent	1次战斗中只使用跳跃攻击，并全打出Excellent来结束战斗。
ハンマ－Excellent	1次战斗中只使用锤子攻击，并全打出Excellent来结束战斗。
ブラザ－アタックチャレンジ1～9	将协力攻击（ブラザ－アタック）的各个技能按出Excellent评价。
ミラクルアタックチャレンジ1～6	将神奇攻击（ミラクルアタック）的各个技能按出Excellent评价。
10连续Excellent1～16	在各个地区的战斗中连续打出10次Excellent。
モンスタ－10连续回避1～16	在各个地区的战斗中连续10次回避掉攻击。
ノ－ダメ－ジチャレンジ1～61	无伤干掉各种登场的敌人，直接秒掉是不行的，必须躲避至少一次对方的主动攻击。

流程攻略

穿梭于现实与梦境的神奇冒险现在开始！



マグラノ城

在飞艇上，方块汪汪的背后传来了通信。岛屿的主人睡精（ネテバッカ）博士告诉大家，岛屿上拥有能让你舒适沉睡的不可思议力量。另外本次飞艇除了方块汪汪外，还有另外一个引路人。伴随着黑雾，一个紫色的怪物袭击了过来。本场战斗是战斗教学战，选鞋子图标发动攻击，成功踩踏攻击两次后就胜利了。胜利后飞空艇遭到了破坏，失去动力的飞艇失去了控制直线下落了。

然而此时马里奥和碧奇公主正安稳地从飞船上走了下来。而路易则处于痛苦的睡眠中，之前战斗都是路易的梦，看来这个岛屿的确拥有不可思议的力量。下了飞船后岛屿的住民们纷纷赶来迎接大家。而岛屿的主人贪睡博士正在别的地方为岛屿进行宣传，所以不能来亲自迎接。接着可以自由行动了，查看了下路易，发现他还在睡梦中挣扎。于是先向右穿过存档点前往枕头城。

在城门口遇到了大胡子方块人司仪，他正在主持问答节目，公主也参与进来。第一个问题是对错问答，分别和左右的方块人对话来选择对错。

第一问：这个岛叫マグラノ吗？（○）

第二问：岛屿的主人叫タベテバッカ吗？（×）

两个问题答对后可获得金币，然后通往城堡的道路也开启了。在之后的场景可顶砖块收集到一些金币，最后随着公主进入了城堡。

当大家进入后入口的闸门突然关闭了，大胡子方块人也一脸凶相地走了过来。原来他将大家叫来这里的原因是要碧奇公主成为怪物的饲料。接着从笼子内放出了两个石块栗子头，将大胡子撞飞后和马里奥开始了战斗。

对付栗子头敌人马里奥当然心得满满，不过战斗中老蘑菇大臣还是会询问是否需要进行教学，刚接触本系列的玩家可以查看一下。胜利后，大胡子方块人脸色又温柔起来，告诉大家这是欢迎活动之一，众人是否感受到了紧张的刺激呢……继续前进后，路易也赶了上来。接着会进行一个让身上金币翻倍的游戏，交互按动 A 键和 B 键让平台上升就可以获得金币奖励了。在限定时间内达到最高点可让金币变为三倍。

终于进入了城堡，在这里见到了黄星星，自上次冒险后也已经很久未见了。接着黄星星会



进行道具使用方法的教学，同时还会介绍按下 START 后各个菜单的作用。然后黄星星要两人去商店买点道具，商店的位置在下屏会显示。在商店内应该可以帮马里奥购买个 100G 的鞋子，提升下攻击力。完毕后回到中庭和大胡子方块人对话，开始参与城内的新活动。

在大屏幕前，博士正缓缓道出这个岛的历史。在很久很久以前，枕头族和在岛屿生活的人们共同创造了枕头王国。但是随着时间的推

移，枕头王国突然毁灭了，期间到底发生了什么事情，一直是个谜。不过在枕头城的深处，沉睡着那个时期的宝物。这些宝物到底是什么呢，从探险秘道过去查看一下吧。

知道有宝物后碧奇公主十分兴奋，抢先前进后被传送平台直接送到了内部……原来这个探险活动刚刚开启，运送设施也还在测试中，所以才会出故障。内部可能有守护宝物的怪物，于是马里奥和路易也赶紧和左边的方块人对话，乘坐平台来到了内部。

途中可以操纵两人跳跃，吃到不少金币。来到“古代のかくしエリア”后会进行第一场双人战斗，双人战斗最重要的是要记住 A 键控制马里奥，B 键控制路易。敌人攻击时，也会有动作标示攻击的是哪个角色，比如石块栗子头滚动时眼睛看的是谁就攻击谁。在以后和新敌人的战斗中也可以发掘这些细节来让战斗更加顺利。

下一个试炼是练习跳跃，游戏中地图上很多地形都要熟练操作两人跳跃才能通过，依旧是 A 键控制马里奥，B 键控制路易。两格的方块顶了后会要按照顺序控制两人来顶。下一个场景要控制两人在高层平台间跳跃前进。最后的感叹号方块顶了后把出现的多个方块中逆时针旋转的那个给顶出来。避开走动的石块栗子头后又是一个方块游戏，要顶出最初闪动的那个方块。

之后内部传来了碧奇公主的呼救，马里奥兄弟赶到后鬼火消失了。众人在神像前拿到了宝物“石のような四角いもの”，“丸い板のようなもの”。其中后一个东西是徽章，根据两人装备的徽章种类决定在战斗中可积蓄的徽章效果。而另一个方形的石头暂时不知道有什么用，只能先带回去。

寻找出口的过程中神像苏醒了，召唤出鬼火攻击两人。这场战斗中黄星星会详细介绍徽章在战斗中的作用，随着攻击徽章能量槽会不断积累。当积蓄满后就可以施展徽章效果。徽章效果可存着在想用的时候用，点击下屏图标就可使用，一共可存两个。此外在战斗中点击左下的图标还可以切换当前使用的徽章，以此来使用不同的徽章能力，让玩家能根据战斗的需要来使用合适的徽章。

接着从下方的通路前进，回到了宝物陈列室，放着众多枕头王国时期的文物。而中间则放着一张大床，此时路易将刚才得到的石头放了上去当作枕头并开始睡觉。不久后公主也回来了，此时枕头开始施展了神奇的力量，路易头部映射出了斑斓的梦境。这个时候众人问起了这里的负责人睡精博士的事情，如果博士回来的话一定能明白这到底是怎么回事的吧。但大胡子负责人告诉大家，其实博士已经失踪很久了。说到这里碧奇发现梦境中有谁在呼救，靠近后被卷了进去……马里奥当然立马也跳了进去。



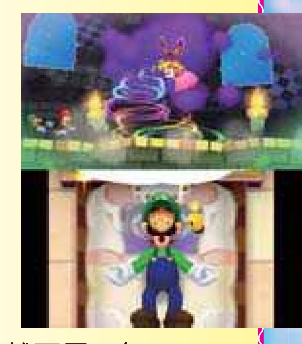
梦のマグラノ城

进入梦世界后先按 A 键控制马里奥往公主所在地移动，途中会听到呼救声。在梦世界的门内摇杆推上就可以进门，前进过程中不知不觉路易跟了过来。不过此时路易的本体正在睡觉，所以这个路易是路易下意识创造出来帮助哥哥的分身，简称梦路易。

途中可来到梦商店，更换下装备后前进。遭遇敌人后会进行新的战斗教学，梦世界的战斗中马里奥身上附有梦路易的力量，普通攻击后都会有大量的路易进行持续攻击。而防御敌人攻击时还能操纵摇杆进行上下移动，不单纯就是按键操作了。

BOSS战 ユメマリオ

战斗胜利后追着掳走公主的黑雾来到内部，和黑雾展开 BOSS 战。黑雾会召唤出大量幻影马里奥。其中只有一个真身，真身一开始在中间，然后会随机和周围的幻影换位置。发动踩踏攻击时选对真身后就可造成大伤害。不然轮到对方攻击时会进行多人冲刺攻击和多次俯冲攻击。此外黑雾还会扔道具攻击，正确躲避火焰并吃到蘑菇的话，基本就不用回复了。



虽然获得了胜利，但是黑雾制造了裂隙将公主吸了进去。继续前进后看到了之前呼救的鬼火，顶碎石块救出后对方自我介绍是枕头王国的王子梦普。在得知公主被掳走后梦普表示自己也没有什么好的应对方法，只能先回现实世界查看情况。

回到现实世界后梦普从石块中解放了出来，他告诉大家梦境内的石块被称为恶梦碎片，能将人的身体和心灵都变为石块，多亏了马里奥才能够再次回到这里。交谈间梦普想起还要去救公主就离开了。来到中庭，追着梦普来到城门口。往下前进后不久吊桥崩坏了……兄弟俩落到了地下。

在这里见到了另一个封印枕头，马里奥尝试着躺上去但完全没作用。换路易出来立刻展开了梦境，梦普出现告诉大家说这是因为路易睡觉时的波长和枕头族人相近。控制马里奥再次进入了梦世界，前进后会掉落到下层。在这里看到梦世界最重要的机关，联动配件（レンドーパーツ），靠近后会听到音效。此时会出现教学，先按R键再按B键就可以发动联动配件。这里的联动配件是一个胡须机关，用触控笔拉扯下方的胡须，抓住马里奥后就可以将其弹向另外一端。之后再按R键和B键就可以让路易回来了。利用胡须机关不断前进，在最后打碎所有的恶梦碎片后解救出了另一名枕头族人。回到现实世界后枕头族人告诉大家，长老一定知道解救碧奇公主的方法，他就在南方居住着。接着借助被解救出的枕头族人的力量先继续向上。

途中又会看到一个封印枕头，根据右下显示一共有四个恶梦碎片。前进后会进行另一个联动配件吹风机关的教学，发动方法和胡须机关一样。只不过这次梦路易附身后要在下屏拉动鼻子。屏幕上的路易吹风后会将场景后排的道具或场地吹到前方来。来到下个场景将四个碎片都打破后救出了另外一名枕头族人。

回来后梦普告诉大家岛屿的历史。岛上的枕头族人都拥有出入梦世界的不可思议力量。利用这个力量众人一直守护着岛屿的秘宝，能够实现任何愿望的梦之石和暗之石。梦之石能够汇聚幸福梦境的力量，而暗之石则能聚集恶梦的力量。但是有一天，蝙蝠魔王阿库姆（アックーム）为了实现自己的愿望将暗之石偷走了。众人为了夺回石头不顾一切地追了过去，并将魔王封印在了梦世界，不过在梦境关闭时魔王竟然将暗之石破坏了。粉碎的暗之石变为了恶梦碎片散落在岛屿的各个地方，岛上的枕头族人在碰到碎片后就被封印了起来。说到这里梦普希望马里奥兄弟能将所有的族人都救出来，复兴枕头王国。当然，救出更多的族人也意味着能够收集到救助公主的情报，和兄弟俩的目的并没有冲突。

和被救出的族人对话，继续前进后看到第三个恶封印枕头。这里第一个场景就可以看到碎片本体，但是无法破坏。前进到内部后来到下方，利用龙卷机关吹开挡路的石块就可以救出第三个枕头族人了。他告诉大家碧奇公主可能被带去了梦世界底层，而关于那个地方的详细只能询问长老了。看来大家下一个目标就是去南方的オハパーク寻找长老了。



从水管出来后来到分支路口，调查宝箱会发生剧情，开启商店后可补充下装备和道具。向下来到オハパーク，和这里的管理员方块人大叔布里克路（ブリックル）对话询问枕头族人的事。然而对方对此一无所知，不过却拿出了一个封印枕头。从主角们的表情中得知了正是所要寻找的东西后，大叔十分高兴。不过大叔也很中意这个东西，马里奥兄弟得捉到他才能得到封印枕头。于是众人不得不和大叔玩起了追逐。

这个时候一阵风吹来，将风车破坏掉了。丧失了动力源，浇水装置也停止了，追大叔的道路也被封死了，只能先将风车的扇叶找回来。先来到右上的石头右边，可以看到一个封印枕头。躲开石块救出梦境内的族人后可以上到高处，获得锤子。然后顺着裂缝的位置将两块岩石击碎，分别获得两个扇叶。和水池边的人对话后可修复风车，砸下供水装置的开关便开启了原本的通路，赶紧追赶大叔。

在左边场景砸开石块可开启通往展望台的通路，然后继续向左可以救助到一名枕头族人（途中的石块要利用到锤子）。回到展望台的场景向下，会进行锤子使用方法的战斗教学，主要就是尖刺型敌人只能用锤子进行攻击。胜利后获得了一个战斗拼图（アタックピース），全收集后可习得新的协力攻击技能。接着就是根据下屏地图的提示来收集这个拼图，顶拼图砖块就可以获得。

这里的有箭头标示的升降台机关要用锤子砸来调整高度，然后别动等它将角色弹射到对

面，获得拼图。右上的暂时拿不到。先来到下方，这里升降台机关砸下后会改变相关联的平台的高度，利用这个特性可以制造落脚点上到高处。右边的箭头平台砸两下后才高度合适将你弹到被石块包围的拼图处。将这里的拼图都收集完全后乘上右边的箭头平台，砸到最下面后弹射到虹色的平台上，砸一下后会将角色弹射到上方场景，同时撞碎石块并获得内部的拼图。接着弹回来向右走，剧情后小蘑菇人给了马里奥最后一个碎片，可以使用强力的协力攻击了。接着是练习战斗，同时在菜单里查看协力攻击时按 Y 键也可以进行练习。最后在内部看到了方块人大叔。不过得意的他不小心卡到喷水装置里去了。

先从左上的水管来到地下，这里诸多的尖刺敌人只能靠锤子来攻击。砸开有裂缝的墙壁后，来到一个类似老虎机的机器处。这个就是喷水器的供水装置，如果增加压强的话肯定能将卡住的大叔给顶出去。调查后可启动机器，当圆形图案转过来的时候砸开关让图标连成一列就可。强大的水压将大叔以及喷水机器都顶上了天，落下的时候砸到了管理小屋的机器人。

本以为大叔会对喷水机器遭到破坏而生气，不过大叔早就准备用新型喷水器将现在的这个给替换掉了。另外由于被马里奥兄弟们找到了，大叔也爽快地交出了封印枕头。告知大家可以去用管理员小屋的床来使用解封。同时为了感谢大家的辛苦努力，大叔交给了兄弟俩另一块完整的拼图，路易也可以使用协力攻击“ミドリこうら 3D”了。

BOSS战 ネムルンバ

跟着大叔向右边来到了管理员小屋，刚才被砸到的机器人正在暴走。大叔被一顿揍后机器人冲向了马里奥兄弟。BOSS 机器人会放大小两种水泡进行攻击，小的跳开大的则不要动。一段时间后会进行追逐攻击，根据双手的指向来跳开攻击就可。胜利后来到内部的床上使用枕头，梦普通过判断告知这就是封印梦长老的梦境。

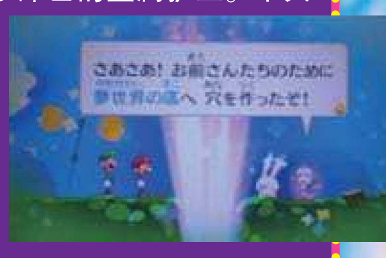


梦のオハパーク

进入后发现碎片被兔子带走了，于是先追赶兔子。前进后又遇到了管理员大叔，不过这是路易的记忆制造出来的梦境人物。对方想利用兔子来招揽来到梦世界的客人，于是和马里奥兄弟形成了对手关系。这里途中要站在黄色平台上，然后发动吹风机关吹动风车来抵达对面。途中会看到大叔用胡萝卜勾引兔子，见到没有效果又去换了个更大的萝卜……进入水管后站在橙色水管上启动吹风机关可以抵达对面。同时右边的橙色水管也要吹动来和蓝色水管接拢。继续前进后发生剧情，梦境的管理员大叔决定和马里奥兄弟暂时合作。启动胡须机关将马里奥和大叔都扔往左上平台。下个场景顶下感叹号砖块后可吹动绿色的平台。

从大叔那里获得最后一个拼图后可习得神奇攻击（ミラクルアタック）。相当于梦世界的协力攻击。现在习得的这个技能要依靠倾斜 3DS 本体来确定球的滚动方向，卷入越多的梦路易最后造成的伤害也越大。教学战斗结束后利用龙卷机关吹动场景内的巨大扇叶，供水装置启动了。回去重新吹一下橙色水管，将水管都连接起来后喷水启动，枯萎的鲜花平台都盛开了。然后回到鲜花平台处，利用胡须机关上去后找到兔子并拿到了恶梦碎片。剧情后跳下云彩将长老解救了出来。众人赶紧向长老说明情况，得知公主被神秘人带到梦世界底部后，长老将宠物兔子召唤了过来，协力制作了通往梦世界底部的洞穴。

前往梦世界底部的时候，现实的路易突然呈现异状。而此时祸不单行，库巴的手下也赶来了这里，原来它们也接到了邀请来岛上玩，同时三人也被提升为了库巴的直属护卫。不久库巴也登场了，原来他得知了碧奇公主被掳走后就一直在找马里奥兄弟，他对自己以外的其他人把公主掳走简直不能容忍。



接着它发现了梦境，同时感受到了内部有碧奇公主的踪迹，于是库巴也跳入了梦境。

此时马里奥已经来到了梦世界底部，不过梦路易却没有跟上来。但是前进的过程中却一直听到路易的声音，梦普判断这里其实是路易自己梦境的最深处。这里走在紫色地板的通路上才能顺利进入下一个场景。在最后路易的声

音会提醒马里奥内部十分危险，但是为了救碧奇公主当然不能退缩了。深入后梦路易也赶来帮忙，一起见到了黑雾。

黑雾散去后出现的是一个蝙蝠，果然真凶就是蝙蝠魔王。而随着一声怒吼库巴也出现了，趁着大家慌张的间隙马里奥将公主救了下来。一切似乎很顺利，但是正在大家要赶紧回去的时候事情又起了变化。蝙蝠魔王许诺给了库巴力量，库巴决定和他合作，打倒马里奥兄弟并顺势抢下公主，于是战斗开始了。

BOSS战 クッパ



这次面对的是拥有恶梦力量的库巴，紫色扇形火焰跳开就可，而红色的直线喷火需要配合方向键来躲避。库巴攻击后会召唤出大量蝙蝠，可以考虑用神奇攻击来清掉。如果没有打掉的话会轮番进行吸血攻击，要用锤子打掉。而蝙蝠吸到的血会加给库巴。攻击一定程度后库巴会变身大铁球进行追逐攻击，逃跑的时候注意紫色火焰跳过去要受伤害。另外库巴还会一个直拳攻击，包括假动作，很难打掉……所以血不多的话注意回复。

胜利后蝙蝠魔王直接增幅了库巴的能力，在强力的吐息下众人倒下了。库巴和蝙蝠魔王相约夺取世界后暂时离开了。而众人则被随后赶来的梦长老带回了现实世界。虽然救回了公主，但是现在却有着更大的威胁在等待着大家。被封印的蝙蝠魔王一直在找机会返回现实世界，这次和库巴联手也说明他找到了征服世界的方法了。那就是另外一块可以实现任何愿望的梦之石。梦之石还在マドロミ砂漠沉睡着，于是公主命令马里奥和路易抢先找到梦之石，阻止蝙蝠魔王的行动。

マドロミ砂漠

现在的情况下只能让公主暂时先回城堡，和公主告别后马里奥兄弟往南边来到了マドロミ砂漠。前进后会看到徽章店，免费获得两个新徽章，建议有钱的话也尽量把店里有能力买的徽章都买了。继续前进后可学到新动作，可以将马里奥砸扁成豆丁马里奥，来穿过一些低矮的通道。而将马里奥砸入地面则可以穿过一些栅栏。同时也可以在带叉标记的地点顶出加能力的豆子。利用新动作将场景中的砖块都顶掉后在中间对话，顶出豆子后这里的教学也结束了。

然后在左边会看到植物顶部有个封印枕头，在内部用锤子将其震到外面后就可以进入梦世界了。在沙漠的梦世界中，可以学到新技能神奇路易“ミラクルイ－ジ”，让梦路易融入星座后会出现海量的路易搭成方阵来帮助你。可以帮助马里奥顶到更高地点的物品，同时站在有高低差的地方方阵还会倾斜，有些斜面上的开关需要依靠这个特性来按动。最后可救出一个枕头族人。从枕头族人那里获得了マドロミジュエル，镶嵌在神像上后，流沙道路可以通过了。

前行后遇到了这里的工头大姐布利塔（ブリンダ），她决定雇佣两人帮忙进行沙漠的整备，马里奥兄弟急忙向她打听梦之石的情报。虽然在这里干了很久的工头，但是却没有听到过有能实现愿望的石头的事情。不过这里有一个谁也没进入过的流沙场景，或许梦之石就在里面也说不定。要逆流沙而上，关键是周围四个神像上面的凹槽。

获得批准后两兄弟开始在沙漠中探索。先往南走，这里有个钻头机车。乘上后分别按 AB 键可启动相应的钻头摧毁碎石，而钻到红色的按钮的话可让钻头机车停下。破坏中间的大碎石后来到下一个场景，跟着工头乘机车进行巡视，她告诉大家绿色的按钮则可让机车转向。蓝色的箭头地板决定了机车的前进方向，可以将马里奥砸了潜地后顶一下来改变箭头方向。最后介绍了电台砖块，顶了后就可将机车召唤到方块处。下面则要两人完成这里的任务，尽量多地将碎石破坏，而身旁的那块碎石破坏后出现了一个封印枕头。



在这个梦世界内出现了新的联动配件钻头，梦路易附身后转动下屏的鼻子就可启动钻头。马里奥爬在钻头上后可随钻头转动到对面去，当齿轮快速旋转时，马里奥按 A 可反向进行远距离的跳跃，要利用这个特性来越过尖刺地形。最后用锤子砸开恶梦碎片救出了枕头族人。作为守护者她给了能够启动神像的マドロミジュエル，看来救出四个守护者后就可以启动中间的神像穿过流沙地带了。

接着先乘坐钻头机车清理铁路边的碎石，清

理后和工头对话一块碎石可领取20个金币，初期这个报酬还是挺不错的。同时右下场景还可以砸出第二个封印枕头。内部利用吹风机关吹动砖块来到最右上就可以解救出第二个守护者。上一个恶梦碎片的右边，场景最右下有一个普通村民的封印枕头。

然后乘坐钻头机车来到左边场景，停车后钻地顶中间的蓝色地板，让箭头朝右，乘坐机车来到右边场景。进入这里后先停车，来到最右边钻地将红色地板顶出高速箭头。再继续乘坐机车后就会加速飞向左边，最后来到一个环形的地铁处。顺着地铁将右下的大碎石打破后可发现守护者的恶梦碎片，解封第三个神像。同时工人会出现告诉两人这里出现了钻头怪物，要小心。

先顶这里的蓝色地板让箭头朝下，回到工头处。此时如果没将本场景的拼图收集完全，记得回头探索下把新的协力攻击领悟好。在工头处看到了钻头怪物将最后一个守护者的封印枕头吞了下去。顶右边的蓝色地板，让箭头朝右。然后乘钻头机车，瞄准怪物所在地钻下去。钻头怪受到攻击往右边逃去，乘机车继续追了过去。

小游戏中将钻头怪的血都打光后，在道路尽头可进入封印枕头。梦世界内齿轮机关的钻头还会根据旋转来伸长，可以让爬在钻头上的马里奥进行上下移动。救出最后一个守护者后，回到流沙地区，四个神像开启了通路。见到通路开启后工头抢先进入了内部，然而却被钻头怪吞了下去。

BOSS战 ツノゴン

由于BOSS头上的钻头存在，所以踩踏攻击无效，只能用锤子进行攻击。钻地攻击需要计算它钻出的时间来跳跃躲避。如果跳到最高点被顶到的话还会被带走进行追逐，躲避炸弹的同时记得将掉出的金币吃回来。



BOSS从上方进行钻地攻击时用锤子砸下来后会露出肚子，尽情地踩踏吧。

胜利后救出了工头，往上来到了祭坛，不过这里却什么都没有。调查之际库巴和蝙蝠魔王出现了，原来它们已经取得了祭坛上的梦之石。虽然很不甘心，但是不知道敌人去向也无法追赶。此时祭坛开始泛出神奇的光芒，原来这里是拥有睡梦力量的梦境点（ドリ－ムスポット）。让路易沉睡后众人进入内部寻找信息。

梦のマドロミ砂漠

内部的机关依旧以齿轮为主，在内部遇到了梦之石的精灵。梦普向精灵询问梦之石的去向，然而精灵却很不配合地走掉了。往右边走，最后要利用到星座机关，让路易方阵倾斜来压动机关。同时在前进的过程中记得收集本场景的拼图。将本场景内的拼图都收集齐全的话可获得新的神奇攻击“ミラクルジャンプ”。

再次遇到精灵后对方又潜入了更深层的地下……先进入右边的绿色水管内进行道具的补充和存档。存档砖块左边的水管进入后可开启通往入口处的近路，然后原路返回往左边前进。在最左边的场景，梦普教了马里奥兄弟破坏灰色砖块的方法。召唤出路易方阵后，按B键起跳再按B就可以进行压击，压坏灰色砖块等特殊的物体。一路压碎石块来到左下，推动木箱到右边后就可进入下一个场景。继续前进后来到一个木箱前，梦普又教你新的技能，路易方阵出现后按A键可压缩方阵高度，以此来通过一些比较低的地点。此状态下再次按A键后可发动火箭跳，可打破上方的障碍，并到达高处。

继续向右走就回到了商店处，从左边管道回到之前的场景。此时灰色砖块已经抵挡不了马里奥兄弟了。压碎砖块后又找到了精灵。面对众人穷追不舍的精神，梦之石精灵十分感动，然后依旧不肯告诉大家梦之石的去向。梦普大怒，命令马里奥教训一下这个不知道礼仪为何物的无礼精灵。此时利用火箭跳就可以捉住往上跑的精灵，不过精灵也不是吃素的。它将场景内的机械零件组合起来成为了巨大机器人，一拳将路易方阵打散了。面对此情景，路易身上闪出了光芒。在下屏出现提示后按住路易帽子上的L，梦路易将梦世界的路易们都吸收并变身为了巨大路易。于是和巨大机器人的战斗开始了。



BOSS战 巨大ロボ

此战最初会进行巨型战斗的教学。首先是跳跃攻击，点击鞋子图标来发动。在路易闪光时从下往上滑动屏幕，路易就会发动踩踏攻击。而踩中敌人后可再次划动屏幕进行二次攻击。接着轮到对方进攻，放出的龙卷风也可以通过划动屏幕控制巨大路易跳跃来躲开。下一个是锤子攻击的教学，点击锤子图标来发动。横向滑动屏幕就可，同时对方的冲刺攻击也可用锤子攻击来打掉。

在受到很大伤害后可进行回复，点击龟壳后再点击蘑菇就可。恢复时要根据马里奥扔出蘑菇的节拍来点击屏幕，吃得越多回的血也越多。不过这些技能要消耗马里奥的体力，不能连续使用。此外还会发生一些特殊攻击，比如发射雷电球等等。可用锤子将其打回去，根据提示连点屏幕就可。在敌人虚弱的时候按动屏幕上的星星图标来发动最后一击。马里奥乘上了星星飞向了敌人的弱点，飞行过程中要转动 3DS 的主机来瞄准弱点。成功后就赢得这场战斗的胜利了。

精灵被路易的力量征服了，决定将梦之石的所在地告诉路易。通过精灵的感知，发现梦之石在被云彩包围的山顶上。下一个目的地是パジャマウンテン。往下来到商店处，从左边水管回到入口。回到现实世界从左边回到沙漠入口，路过徽章店记得把徽章都买了。在即将进入オハパ－ク时发生剧情，想要进行登山之旅的话得先前往メザメタウン进行登记。于是众人只能先向上回到オハパ－ク的入口处，然后先往左前往メザメタウン。



メザメタウン

前行不久后就来到了这个海边的度假圣地，门口的大鸟告诉马里奥兄弟旁边小屋内可以打听各种活动的情报。于是向小屋内的向导打听登山之旅的事情。向导告诉大家，旅行活动是面向大众展开的，而下一个旅行目的地正好是パジャマウンテン，接受旅行报名的地点在左边。

在城镇中不要忘记了收集拼图，最右边长椅上的大鸟对话后会给你一个拼图。在左边图书馆和小蘑菇人对话，他会让拼图的所在地显示在地图上。首先在此房间内，从右下跳到书架上，在高处就可获得一个拼图。出门后从左边房间内可以上到屋顶，左边走到底有块拼图。然后右行获得拼图后进入旅馆，这里睡觉后可获得蘑菇作为特产。

接着根据打听到的情报来到左边场景，在这里遇到了豆子国的盗贼。剧情过后赶往左边的旅



行报名中心（上方有一块拼图）。在这里展示了自己的实力后，前台告诉两人旅行即将开始，集合地点就在南边的时钟广场。往下来到时钟广场，这次的向导土偶男マッスフ告诉大家攀登这座危险的山的注意事项只有一条，那就是活着回来。其他旅客听到后都吓得跑掉了……不过即使参加者只剩余马里奥兄弟俩也无所谓。但是准备出发时却发现哥哥マッスフアニ－不知去向，于是第一目的暂时变为了找到マッスフアニ－。

此处上面的房间会发生支线情节，ノコディ叫兄弟俩帮忙制作这个岛屿的参观指导册。具体工作内容就是顶各地的摄像头砖块，将照片回收。这里楼上还有个拼图。在下方海边的舞台，和司仪对话会让你展示协力技巧。简单来说就是看玩家协力攻击使用的熟练程度，评价达到指定的分数的话就可以获得丰厚的奖励。右下有个拼图，而左下可解封一个枕头族人。

继续前进，在右边遗迹和调查员对话。将马里奥砸入地面，然后顶石板来移动位置。将地上的石板和相应地面上的图案重合后就可开启遗迹般的门。进门后砸扁马里奥，进入左边砸下按钮开启通路，对面可获得拼图并解救出一个枕头族人。

此场景中间徽章店门口的土偶男会为无法给女朋友像样的礼物而烦恼，对话后决定帮助他，会获得拼图作为奖励。而这个支线接下来的活动就是在村中交换道具，最终获得好礼物来送给土偶男的女友。具体如下：

物品	需要人员
ネムル－ゴのぬいぐるみ	道具商店内的人
めずらしいフル－ツ	图书馆门口的红色耀西
ヨッシ－のたまご	旅行报名处右边的小蘑菇人
ピ－チ姫の写真	上一个角色背面水边的方块人
いせきブック	装备店内的胖豆子人
マメラ女王のブロマイド	旅馆所在街道最左边房间内，藏在楼梯右下的豆子人
ひろったカメラ	上个房间内，上楼梯出门后的小蘑菇人

拿回丢失相机的小蘑菇人会告诉你在喷泉那里掉有什么东西，在左边喷泉和太阳伞间钻地后可获得戒指。将戒指给土偶男后他求婚成功，可获得大量奖励了。

支线完成后接着继续冒险，在商店街场景最右边台阶可上去。从屋顶一路前行，途中可获得最后一个拼图，集齐了所有拼图获得新的协力攻击“バイバイ大炮”。接着一路走到最后会看到倒下的マッスフアニ－。顶地上的砖块开门后，发现マッスフアニ－只是睡着了。但是众人使用了好多方法却无法将他叫起来。此时梦普发现当前所在地是个梦境点，于是只能进入他的梦境来一探究竟了。



梦のメザメタウン

在梦世界大家看到的是旅行中心，前台向兄弟俩推荐各种梦幻般的旅行，比如畅吃蘑菇之旅等等。在马里奥表明来意后接到了マッスフアニ－的电话，他接受兄弟俩的挑战。不过要战斗得先战胜四个他的弟子，以此来测试兄弟俩的实力。

之后四大弟子登场，不过要战胜他们得先找到他们……跟着来到左边场景，这里中间的道具屋可以补充道具。先往右上走，这里会出现新的联动配件钟摆，附身后按下屏路易的左胡子，鼻子和右胡子可分别让马里奥以减速、正常速度、加速这三种形式行动。加速后可以逆向通过传送带，而减速则可以让马里奥跳得更高更远，来跳过尖刺地形。学会了机关的用法后，出来顶感叹号砖块，可开启右下的两个水管。先别进去挑战，往左上前进。利用路易方阵开启按钮后会出现大量金币，继续前进到最后可开启另外两个水管的通道，接着就是进入四个水管挑战四大弟子了。



橙色水管：限时内获得 8 个红币后才会出现机关，让封住的道路敞开。第二个和第三个红币分别要开启加速和减速才能顺利全部获得。用减速通过尖刺袭来的路段后见到了橙土偶弟子，战斗附带了限定条件，要三回合内击倒对手。橙土偶召唤出来的小弟可以用锤子攻击一扫而光。小弟助威时要站在大椰子蟹前面，橙土偶冲撞过来后跳开他就将大椰子撞到人群去。这里的难点是三回合必须取胜，我方攻击时必须用强力的协力攻击来打伤害。此外如果等级低的话乱拳攻击必须跳开并踩到他。胜利后获得第一个金币。

黄色水管：此处依旧要用加速来穿过传送带。同时还会出现限时的感叹号砖块，也需要加速和减速互相使用才能顺利卡住时限开启通路。最后和黄土偶弟子战斗，这次的限定条件是只能用反击来进行攻击。战斗中黄土偶也会用冲刺拳，但是攻击速度快很多。另外还会跳跃攻击，三个人堆都踩好才会攻击马里奥，看好落点后用锤子砸。一般反击几次就可获胜。

白色水管：第一个场景的机关需要发动路易方阵，然后压下左边的按钮就可以让顶部掉下炸弹。此时根据炸弹的落下位置，摇杆按右可将炸弹弹射到右边砖块墙上，将砖块全部炸掉后就可继续前进了。这次的战斗没有限定条件，主要考验玩家的指令输入速度。因为攻击慢了的话，白土偶就会不断回血，而且越回越多。

蓝色水管：用人墙路易推动砖块前进后，见到了最后的蓝土偶弟子。此次战斗只有打出 Excellent 评价才能给予他伤害。对方投掷贝壳时要用锤子打回去，胜利后获得最后一个金币。

BOSS战 マッスフアニ－

将四个土偶弟子都搞定后回到旅行中心，向导召唤了マッスフアニ－。不过许久后都没出现，正当大家诧异的时候向导现出了真身，原来他就是マッスフアニ－本人。在表演碎石功夫失败后，开始了战斗。战斗中对方会用乱拳突击等弟子们同样的招数，小心应对就可。另外小弟召唤得比较多的话记得用协力攻击清一下，不然会发动追逐跑，要躲避踩踏并跳开冲击波。胜利后マッスフアニ－从睡梦中清醒了过来，得知自己睡过头后石化了……回到时钟广场，相约在山道口见面后便可以正式前往パジャマウンテン了。

パジャマウンテン

原路返回城堡，原本被摧毁的桥已经修复了。绕到城堡背后向上就可以来到パジャマウンテン。先将马里奥砸扁后进入右边栅栏砸下按钮，开启通路。进入山道后见到了向导土偶兄弟，右边的商店可以补充一下道具，此外这里还竖立着勇者的塑像。和土偶兄弟对话后他们推动了落脚点，登山开始。跟着兄弟俩前行，途中的缆车需要顺序按 AB 键才能顺利前进。途中会看到封印枕头和拼图砖块，有的暂时不能获得先放一下。

来到岩浆地带后，土偶兄弟教会了马里奥兄弟新技能回旋跳“スピンジャンプ”，按下两次 R 键再按 A 键就可以发动，可以旋转飞一段长距离，到达远处的平台。越过岩浆地带后出来一直往左走，不要掉下去。然后会看到一个巨大的封印枕头，进入梦境。在这里会学会新技能“ホバリング”，召唤出路易方阵后按 R 键可以将队形变为三角形。然后按 B 键就可以发动回旋跳，越过尖刺地形，另外旋转飞行中再次按 B 键可增加浮空高度，延长飞行距离。最后用火箭跳一下子将所有恶梦碎片都打碎。

救出巨大的枕头族人后它告诉大家，将对面的巨大枕头族人也解救出来的话就可以打开通往山顶的力量之门。来到左边，土偶兄弟会示范回旋跳转进旋风后会被吹到高处。在这里前进时最左边有一个封印枕头，进入后在左边玩一个小游戏，最后让光移动到金色杠铃上后，就可以开启这里梦世界内的所有被拳头挡住的通路了，可以安心救助这里的枕头族人了。借助救出的枕头族人的力量还能够上到高处拿到拼图。

顺着上升气流前进，来到高处后从悬崖边跳了下去。用回旋跳打开落点旁边的机关后，场地内的小孔都会出现上升气流了。利用气流就可以到达另一个巨大封印枕头的所在地了。进入梦世界后前进路线会被巨大的拳头挡住，要回去顶感叹号砖块，并在时限内按数字顺序顶多次才能让拳头消失。成功解救出第二个巨大枕头族人后，两人合力将力量之门破坏掉了。



此时可先别前进，在左右两个场景探索下将拼图和封印枕头等收集要素都补全一下，然后进入力量之门往上。在这里发现无法前进，后退出来时发生剧情，马里奥兄弟又学会了新技能侧身回旋“サイド スピン”。按下两次 R 键再按 B 键就可以发动，能够直接穿过窄道或击碎挡路的石块。

前进后利用侧身回旋进入大炮，来到被雪覆盖的山道。这里的泉水喝了后两人会做起安逸的梦……被梦普叫醒后继续前进。雪山山道处需要环形绕行，目的是用侧身回旋打碎抵挡住上升气流的碎石。期间会有冰刺抵挡众人的前进，需要用回旋跳和土偶两兄弟连携才能够将冰刺破坏。这里可获得最后一个拼图，习得新的协力攻击。在破坏了两个挡路的冰柱后可来到山顶门前，在这里又看到了两个巨大的封印枕头。

进入右边枕头的梦境后发现这里是雪山的梦境，冰面地形很滑。在最后会出现那个按顺序顶砖块的机关，最后数字 2 和 1 时记得顶惟一一个正向的数字。接着是左边的巨大枕头的梦境，用路易的三角阵形顺着气流前进便可，最后通往山顶的门也开启了。

BOSS战 マンモ-スウ

前进的途中路易一个喷嚏惊动了山的守护者猛犸象，战斗开始。猛犸象的攻击十分强劲，冰雪攻击需要看准时候用锤子打回去。而发怒后的岩石攻击则需要两人同时击打回去多次才行。一定时间后会召唤出三个小怪，优先将举着尖刺帽子的小怪干掉，不然会让 boss 装备上尖刺帽子，踩踏攻击会无效。我方进攻时最好使用协力攻击，不然战斗拖长对我方很不利。



胜利后来到山顶，在这里蝙蝠魔王恢复了原本的姿态，正准备使用梦之石的力量时马里奥兄弟赶到。不过对方早有准备，放出了催眠乐曲。在库巴的小弟纷纷倒下后黄星星嘲笑说这音乐对我方无效，这个时候马里奥和路易中招了……于是只能暂时退却。逃跑的过程中路易沉睡不起，这个时候梦普发现了梦境点，将路易置于梦境点上后就可以逃入音乐传达不到的梦境了。而此时，催眠曲传达到了岛屿的各个地点，而梦之石的力量将岛屿内沉睡的人的梦境都收集了起来……

梦のパジャマウンテン

逃入梦境的众人准备暂时先躲避这次音波袭击，然而接着梦之门关闭了，看来是音乐的力量太过强大让路易陷入了深度睡眠。不过这样就回不了现实世界了，必须找到让门恢复的方法。向右前进，途中会见到新的联动配件太阳，路易附身后会觉得冷。此时点击下屏的红色按钮，可让路易睡觉的地点暖和起来。同时梦境也变得温暖起来，雪都化开了。而再次点击下屏按钮关掉暖气的话会再次让梦境场景变得寒冷。主要的作用之一就是先让场景变暖，让喷泉将平台顶上去后再变冷，以此来调整平台的高度让马里奥通过。

第二个场景内有冰块，可推动来变换位置，而变暖后冰块会变成能让马里奥跳得很高的弹性水珠。之后场景内会出现冰拳攻击，很多时候等拳头打出时利用其作为落脚点才能前进。来到最左边场景后，需要将冰块推到左边才能继续前进，需要先让场景变暖，利用踩喷泉会重置高度这个特性让两个喷泉能够同时将通路填住，再将场景变冷就可以将冰块推到对面了。将场景变暖后可以借力弹跳到高处继续前进了。

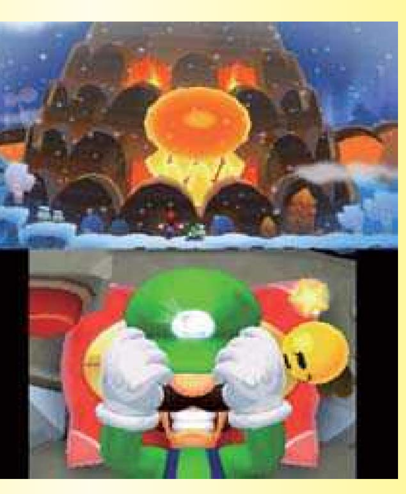
继续前进时道路被积雪挡住了，在梦普的启迪下学会了新技能龙卷风“トルネ－ド”，可吹开积雪，同时马里奥也可以在龙卷风的范围内自由移动。将下方的积雪都吹掉后可开启按钮。在有分支路时往右上前进，可来到一个有脸砖块的场景。在脸砖块上方使用龙卷风，然后控制马里奥将脸砖块撞向右边的按钮。在后面需要用火箭跳跃从中间直线上到顶部，这左右分别有两个按钮和脸砖块，如法炮制即可。

下一个推冰块的场景中，先将冰块推到最左边，变暖后跳上去开启机关。然后跳到最右上顶黑色感叹号，这样会出现障碍物卡住冰块，当场景变暖后就可以从中间跳上去了。最后来到山顶，在右边的脸砖块处使用龙卷风，将带尖刺的脸砖块顶向火山暴露出的弱点就可以激活火山了。同时路易也化身巨人，开始进行战斗。



BOSS战　火山

战斗一开始会学会竖挥锤子的攻击方法，此外还有协力攻击，根据屏幕的提示操作便可。不过协力攻击也会消耗马里奥的体力。火山喷出的石块要向上划动屏幕用锤子打回去，而火山发动冲撞时要连续向左划动屏幕把它推回去。造成一定伤害后火山会制造垫子增高，这个时候看场景中的熔岩位置，在后方就用竖向锤子，在内部就用横向的锤子将地下的石块砸掉。当火山倒下后就立刻用协力攻击吧。



胜利后梦境大门又开启了，众人回到了现实世界。此时库巴出现，拿出了梦之石告诉大家充能已经完毕。接着就能实现自己的愿望了，由于库巴的愿望是带走碧奇公主，所以众人决定赶紧回到城堡。梦普拿出了传送水管，这下可以利用水管在各地之间传送了。向左找到第一个水管，前往城堡。城中并没有发生什么异样，来到大厅，得知公主和蘑菇爷爷一起去了ヒル－ネビ－チ避难。于此同时蝙蝠魔王利用梦之石的力量在山顶建造了一个城堡，并拥有能够摧毁小岛的可怕武器。

ヒル-ネビ-チ

用传送水管来到沙漠入口，往左边走就是碧奇公主所前往的海滩了。和看守对话后来到了珠宝店ブリリアント ロ－ズ，这里购买的装备能力提升都很大，不过后面能花更少的钱买差不多的，先节省一下。在内部见到了碧奇公主，她和蘑菇爷爷都伪装成了方块人。不过照现状看来，这个做法也并非完全安全，希望马里奥能够将公主带到更加安全的地方，比如梦世界。

ロ－ズ店长告诉大家沙滩最近的梦境点在南边，于是大家出发了。在这里和店长对话能够进行梦境的挑战，具体就是考验梦境中神奇攻击

的使用熟练程度，达到指定分数后可以获得奖励。接着出门后往下走，在左下砸扁马里奥后可砸开按钮，让海马雕像中间的水面上出现通路。在下一个场景，顶下感叹号砖块后中间的星形地板会启动，乘上后利用旋转抵达左边，再绕到右上砸下按钮，可出现通往下方的道路。同时在这里水面上的气垫床上也感受到了梦境点的力量，于是黄星星将碧奇公主叫了过来，众人进入了梦境点。

海滩的梦境内的一切都让碧奇公主感到新奇，特别是梦路易的存在。接着就是在这里调查一下哪里可以进行躲藏了。但是往左边走了两步就发现没路了，回来的时候发现了一个奇怪的冒泡的管子。合力将其拔出来后出现了一个海马样的生物，原来是海滩的梦精灵。向其询问躲藏地点后它告诉众人这个梦世界只有这么小，但是如果有梦之蛋的话就能够扩充梦世界，抵达更内部的梦境。梦之蛋由这里的梦精灵所制造，从现实世界的其他梦境点进入梦境并找到梦精灵的兄弟们就可以获得梦之蛋了。

于是马里奥兄弟先回到现实世界，往左边走两个场景后梦普会感应到下方有梦境点。这里先乘上蓝色星形砖块，然后用侧身回旋攻击右边墙壁上的裂缝，可穿过裂缝来到对面。右下还有个蓝色星形砖块，乘上后可以利用回旋跳飞到橙色星形砖块上，跳到最上面后走到左边就可以顶到感叹号砖块了。登上激活的新蓝色星形砖块，侧身回旋攻击左边墙壁上的裂缝，就可以抵达梦境点的所在地了。靠近气垫床进入梦世界，进入管道后召唤出路易方阵，扭动场景内的螺母后可见到梦精灵的妹妹。不过对方要去画一小时妆。大家可等不了这么多时间。于是梦精灵说如果梦普夸奖自己可爱的话就能直接将梦之蛋给大家。一番纠结后梦普大声夸奖了对方可爱……获得了梦之蛋。

出来后旁边可开启海马塑像的通道，然后往左边走可以看到场景内有个传送管道。继续往左边走会发生剧情，要和贝壳族玩小游戏，赢了后才能通过。小游戏中要将马里奥砸入地下，然后查看地面的影子将在沙子内移动的贝壳蟹给顶出来。爆炸砖块可将砖块附近所有的贝壳都清出来，用来炸出金贝壳或是地上贝壳多的时候使用。胜利后可以通过桥，并得到了一块拼图。

进入这里的梦境点后会遇到新的联动配件重力机关，路易附身后转动下屏可改变重力的方向，这样就可以进到墙面或屋顶上的管道了。最后的梦精灵把马里奥兄弟当成了电视里的勇者战队，必须变身才肯交出梦之蛋。众人硬撑地摆了几个姿势后，被梦精灵给拆穿了。虽然知道大家是假冒的，但是看在肯陪自己瞎闹这个诚意上，梦精灵还是将梦之蛋给了大家。

出来后从之前有传送管道的场景向上，乘上蓝色星形砖块，然后用侧身回旋穿过右边有裂缝的柱子。一路旋转跳后可来到下方开启按钮，打开向上的通路。在这里先不要下到平台下方，回到场景左上一路利用回旋跳往右，切换场景后可获得一个拼图，这也是这里惟一有难点的一块拼图。

向上切换场景后发现了梦境点，先乘上左边的蓝色砖块，然后回旋跳上到左上平台顶感叹号砖块，激活蓝色砖块。从激活的蓝色砖块跳上旁边的橙色砖块，用侧身回旋穿过右边墙壁的裂缝，之后可按下按钮开启通路。进入梦境点后获得了最后一个梦之蛋。

收集完毕后可以先探索一下此处将拼图和封印枕头补全。然后将三个梦之蛋带回去，梦世界变得更加广阔的同时也有更多宝箱和金币可以收集了。在第一个梦之蛋新场景中要摆弄重力机关来完成场景内的谜题，让两个枕头图标指针相对，有些地方需要一次变换 180 度以上。在第二个梦之蛋新场景中花吊床站上去后变换重力方向马里奥是不会掉下去的，利用这个特性来进入水管。之后熟练使用路易方阵的技能就可以通过后两个新场景了。

BOSS战 库巴手下三人组

来到最深处后公主也跟了过来，将入口封死后本以为这里十分安稳了，没想到公主竟然是库巴的手下假扮的，为了就是将马里奥引诱到内部干掉。三个手下的攻击方式都是不同的，栗子头会召唤手下来撞马里奥，不断踩回去就可。飞行乌龟会加血，而变成龟壳撞击也能很轻松踩回去。毒面具会制造分身攻击，看准身后有旗子的真身用锤子砸吧。



将一个干掉后其余两人会将其复活，所以必须得将三人一起干掉。其中毒面具举大炸弹进行追逐攻击时，将逃跑中的栗子头也踩回去的话，可以顺利对三人同时造成很大的伤害。

胜利后回到珠宝店，大家都对碧奇公主竟然是假冒的十分震惊。不过事已至此只能去库巴城将公主带回来了。但是库巴城飞在高空中，同时又有神秘力量保护着，到底要如何过去呢？这个时候店长告诉大家博士回到岛上了，作为梦之石研究者的他的话或许能给予大家一些帮助。

マクラノ城

从传送水管回到城堡，出来后大叔告诉大家博士正在地下的收藏室等着见梦普。交谈中博士得知了情况后提到了王国的守护神，神鸟ネムルーゴ。每当岛上有灾难降临时，大家都能遇到它。根据推测神鸟应该处于梦世界，由于之前曾在梦世界内看到过神鸟的雕像，于是大家前往城堡的梦世界。

进入深层的梦世界后找到了神鸟的雕像，梦普也回忆起小时候曾在这里学会了召唤神鸟的方法，不过已经记不太清了，于是只能先在雕像附近寻找线索了。按下右边的按钮后神像冒出了光芒。继续朝右前进，这次学会了新技能，路易方阵可以变成球形，滚上斜坡可以沿着墙壁前进。然后会看到一个蓝色的挂钩，在球形状态下按 B 键可以将马里奥发射出去，让整个路易球直接链接到挂钩上，钩上后按方向可以左右摆动，按 A 键可以放开挂钩。此场景的最左下可以启动第二个按钮。

向左前进后这里场景是循环的，抵达最上层后从左上方离开。接着会看到很多裂缝砖块，暂时无法打破。在后一个场景会学会球形状态的攻击方法，按 A 可将路易们当成铁球使用……回到之前的场景将砖块都破坏掉后开启了第三个按钮。神鸟神像照射出了一段完整的文字，如果想要获得神鸟的力量，比如得先获得究极的床。而想要制造究极床得找到 5 个零件，分别散布在岛屿各处，然后找到传说的床制作者就可以完成了。之后获得了“キューキョクベッドガイド”，回到现实世界。

出门后会看到一个黄色的豆子怪物溜了进去，之后出现的方块人大叔告诉大家这是名为ゴールドマメボー的稀有怪，打倒后会获得大量金币和道具。它会随机在梦世界内出现，不过现在暂时干不掉它。所以不要刻意寻找，优先去找到床的零件吧。

寻找床配件

床架：根据提示先从传送水管来到パジャマウンテン山上，在地图上可以看到土偶兄弟的所在地。来到山腰处找到两人，对话后两人向马里奥兄弟介绍了新的旅行计划：秘宝探险。不过土偶兄弟也只是听到究极床的配件的传闻，具体还要大家一起寻找。学会了球形跳跃后可以直接上到两格高度差的场地上去了。利用新技能一路前进，见到传送水管后右边场景内有不少道具，不过千万别掉下去，记得记录一下。搜刮完毕后回来往上走，遗迹前需要用球形跳跃跳进环，依次跳跃几次后门会变亮，继续往门上跳就可以开门了。获得了土偶兄弟给的新拼图后又获得了新技能“スナイプパチンコ”，用球形跳跃上到高处后见到了床架，不过呈现封印状态。于是果断进入梦境，在最后用球形路易砸坏恶梦碎片后成功获得了第一个零件。



枕头：接着来到マドロミ砂漠，这里最右上原本上不去的地方现在可以用球形跳跃上去了。在有绿色水管的地方使用侧身回旋钻进大炮，然后发射上去就可进入了。进入第一个大炮后在其上升到最高时才能被发射到最左边。在内部会见到制造マドロミ水滴的神秘晶体，而マドロミ枕头就是有水滴常年累月累积下来形成的。不过在晶体下方的水中却只有一个罗盘……仔细观察会发现这个罗盘其实是个梦境点，进入后在最后获得了枕头。

羽毛：下一个地点是マクラノ城，回到中庭后先往上，然后在右下房间进行战斗联赛的挑战，将 RANK1 的“ネムルンバX”战胜后就可以获得零件ネムルーゴの羽了。另外这里可以挑战所有以前战胜过的 BOSS，会根据评价奖励道具，通关后这里是个不错的游戏地点。

床板：来到オハパーク，在中间再次看到了管理员大叔。他拜托两兄弟清除岩石，会在地图上指示岩石的所在位置。先往下后走右边，从

下方高地钻入大炮后将这里的岩石都轰掉。右上的石头可直接用侧身回旋钻掉。

接着是右上，利用球形跳跃上到平台后挡路的人会让开，先将这里的石头清剩3块。然后来到下方场景，这里也要充分利用大炮才能够将所有石块都打碎，初始依旧从下方的平台进入大炮。全部搞定后来到左下的虹色平台，用锤子砸下后会弹到上方场景并打碎最后三个石头。回广场向管理员大叔汇报，他会将你带到床头板的所在地。

床单：来到了最后一个零件的所在地ヒル－ネビ－チ，先和珠宝店长对话，可得到“古い石版”。梦普查看后发现写的是海贼宝藏的所在地，根据描述来到了之前玩贝壳游戏的场景的上方（乘传送水管过去很近）。在遗迹门口梦普念出了石板上的暗号后开启大门。内部会看到金环，要用球形跳跃依次穿过一个个环才能通过。最后见到了海贼的宝藏，同时也是究极床零件的床单。

这个时候库巴的手下出现，抢先带着床单离开了。一路追到门口却没了他们的踪迹，不过贝壳大叔貌似知道些什么。但是他坚持要两兄弟完成了贝壳游戏后才告知。胜利后得知库巴的手下赶往了“マクラノ空港”。利用传送水管来到城堡后出来往左边走就可以看到库巴的手下了，剧情后进行战斗，战斗模式和之前的小怪一样。胜利后获得了最后一个零件。接着便是去找传说中的工匠来制作究极床了，来到**メザメタウン**寻找工匠**マクダス**。传送到小镇后利用球形跳跃上到左边旅行中心旁边的高台，然后向上来到遗迹区域。剧情中怪盗为了潜入内部用计让花之子与马里奥兄弟开战。

胜利后用球形跳跃上到中间石柱，回旋跳到对面，先顶感叹号砖块让快速上来的砖块出现。往上行走看到了金环，用球形跳跃吧。然后一路沿着屋顶走，最后进入二楼的房间大家见到了枕头族的疯狂爱好者**モエゴン**。给他看了5个究极床的零件后让他兴奋无比，开启了通往地下收藏室的水管。在这里他陈列了所有关于枕头族文物的收藏。不过这些东西早就在城里看过啦，没有所要寻找的东西。听到这个话后**モエゴン**很受打击，为了挽回自己的尊严他拿出了一个被封印的枕头。从花纹来看内部封印的就是传说中的工匠**マクダス**了，路易再次出马，众人杀入梦境。

前进后就看到了恶梦碎片，但是被厚重的围墙所保护着，于是只能先寻找其他手段。向左前进，这里的主要机关依旧是吹风，吹动后场地内的平台会在红绿两个模块间切换，利用这点来寻找落脚点。在一个充满裂缝砖块的场景，又要用路易方阵玩之前那个弹炸弹的游戏。其中将左边第二个管道炸得露出来的话可以获得最后一个拼图。

进入左边第一个管道，前进后来到一个充满尖刺的场景。这里的按钮按下后上面场景的太阳伞会打开。同时在尖刺上行动时还得及时发动吹风机关切换落脚点。上方的平台要顶感叹号砖块改变绿色大砖块的高度，同时前进到目标平台边缘也要切换成红色模块才能顺利抵达左上和右上两个平台，按下按钮将所有太阳伞都打开。

回到上方场景，从太阳伞上弹跳前进后进入管道。见到了梦之**モエゴン**，他告诉大家顶了上方两个砖块后就可以去除恶梦碎片的保护了。但是顶了后出现的却是巨大的保护者，为了能够成功破坏恶梦碎片，路易也进行了巨大化。

BOSS战 ハナチャン、パ－ニョ

花之子普通的震地攻击和冲刺都十分好躲避。但是每两回合怪盗都会上前帮倒忙，激怒花之子后伤害和攻击速度都会增强。没信心躲避的话就攻击怪盗两次让他回来。暴怒攻击后花之子会将怪盗甩下来，可用锤子打回去造成伤害。胜利后和怪盗进行连战，不过对方的攻击比较单调。踢足球攻击时如果是蘑菇可别打回去帮他加血。



BOSS战 メザメフォ－ム

这次的作战目标明确，要将对方打到海里去。利用竖向锤子攻击可击退BOSS。此外BOSS还会扔球，踩上后倾斜屏幕滚向BOSS可以让它后退一大截。将BOSS打入海中后可连续向下划动屏幕用锤子连击，十分爽快。BOSS召唤碎片攻击时，旋转的要用锤子将碎片全部打掉。而直线排列的红绿黄砖块优先用锤子将黄色所在的一列砖块打掉，不然BOSS会回血。难点是BOSS变身为锤子进行攻击，得看准攻击地点划动屏幕来防御。每次从海底上来后，BOSS还会召唤出保护头部的砖块，用踩踏消除就可。第二次会召唤全身防御的砖块，发动协力攻击吧。成功解救出了传说的工匠**マクダス**，得知发生的一切后她很高兴为大家制作究极床。于是在制作地点**ムユ－ウッド**等大家。

ムユ-ウッド

从オハパ－ク往右，利用球形跳跃后可进入到ムユ－ウッド。和工匠对话后用侧身回旋开启开关。来到工作室后，工匠将所有零件制作成了究极床。下一步便是找到神鸟了，不过工匠告诉大家这个床必须在梦之力更加强劲的地方使用。于是梦普想到了森林中的枕头神殿。

利用回旋跳在沼泽上的平台间穿行，荆棘环则可以用侧身回旋穿过。这里会有个电风扇机关，回旋跳进去后可顺风抵达对面的平台。分支路线走右上，会看到神官的封印枕头，一路回旋跳到右边被电风扇吹回来就可以抵达碎片的所在了。

进入梦境后会出现新的联动配件扇叶机关，梦路易附身后在下屏转动鼻子可让扇叶刮风。马里奥可以借助风力攀登上墙壁，顺风的情况下也能跳得更远。在下屏按路易的鼻子可以停止风扇的转动。用锤子砸掉两个恶梦碎片后救出了神官，得知众人要去神殿后给了道具ムユ－スト－ン。

在电梯前遭遇了森林的古老居民，长得像鼹鼠的ムユムユ族。乘电梯上去后右边又是一个神官的封印枕头，救出后获得了另外一块ムユ－スト－ン。利用获得的两块ムユ－スト－ン在计算机上使用可以生成道路，不过现在只有两块所以只能前往左下或右下两个地方。

左下可以救出另一个神官，获得石板。而右下则是和玩迷你游戏，要在路线不重复的情况下通过所有金环。场地内有鼹鼠的话，她所在的地点不能滚进去，所以其旁边的金环要放在最后一个通过。获胜后又可获得神官的封印枕头，解救时要先推动箱子，然后在最左边让扇叶机关起风，可以跳上箱子来顶碎恶梦碎片。

接着来到中左，这里有类似小镇遗迹前的机关。将马里奥砸入地里来顶砖块到同样图案的地点。开门后又见到一个神官，这里要用龙卷风机关将树叶都吹掉才能看清道路。中右没什么东西，有一些道具可以获得。

左上场景内有三个电风扇，前进时要在吹风的间隙进行回旋跳。抵达左上高台后就可以乘着风一口气来到左边场景了。这里左边砸开石块后内部洞穴可获得一个拼图，别漏了。进入神官的梦境后限时机关要利用高速来通过平地争取时间，而跳上高处时则要减速，最后很容易出错的地方最好用正常速度。解救成功后来到最后的右上场景，这里又要和ムユムユ族作小游戏，完成后对方交出了两个封印枕头，不过解救出来都是普通村民。

现在手中获得的石板可以拼出进入最后地区的道路了，最后和最初的两个位置放直线，中间用曲线石板连接起来，可形成进入神殿的通路。神殿中心果然充满了梦之力，不过中间有个凸起不能放床。用球形跳跃压下后出现了这里的守护者，古代兵器マクラディア。

BOSS战 マクラディア

优先干掉 BOSS 左右翅膀，然后本体的防御和攻击都会下降。此时用协力攻击速度攻击本体。BOSS 的激光和砸下的锤子都比较难躲。期间会召唤小怪，同时它会前往后排扔小怪，这里请务必将小怪打回去，因为后排的小怪会给翅膀加血。



追逐时的导弹比较好躲，另外锁定警报出现后等 BOSS 冲过来时踩一下也能造成不小的伤害。伤害一定程度后 BOSS 会自爆，不过它的 HP 也不多了，在限时内攻击本体将其干掉就好。

梦のムユ-ウッド

胜利后将究极床摆好，进入了梦世界。这个梦世界十分特别，是只有在究极床上睡着才能进入的世界，而神鸟就在这里树上的最顶端。进入树洞后发现通路都被封死，回头再次和梦之マクダス对话，她告知某处肯定隐藏着通路。回到入口处，在左边的草丛内有隐藏的道路。进入水管后来到了有两个告示板的场景。根据告示牌上的提示，首先不能走回头路，然后沿路获得所有金币后再进入右边就可以前进到新场景。不然的话进入右边只能获得一个道具并回来。

再次来到巨树场景后顶感叹号砖块可生成近道。之后的场景虽然比较复杂，但基本都是已经出现过的谜题，比如启动电风扇来推箱子，在茂密的树林处用龙卷风吹开树叶等等。查看地图，顺着没走过的通路走就可。再次回到巨树处可开启新的近路。从树洞来到有四花标记的通路，召唤出路易方阵后变成圆形，发射挂钩后计算好运动轨迹再按 A 键，可让圆形人墙正好落在左边的

通路上。场景最左下通路可继续前进，而左边中间的通路内可获得拼图。

之后来到一个有巨大胡须机关的场景后会出现镜头提示，用胡须将马里奥扔上去后顶感叹号砖块就可开启新通路。进入开启的管道后可获得最后一个拼图。在之后的场景启动扇叶机关后，一路攀墙壁进入右上管道。乘云获得大量金币后，再次回到了巨树处。从树洞回到梦之マクダス处，顶感叹号砖块将近道开启。回到上方往右走，在树顶看到一个虹色的蛋，用锤子击打蛋后解放出了神鸟。不过对方却对被打扰而十分愤怒，没等主角们解释，神鸟就冲了过来开始战斗。当然路易也不甘示弱，进行了巨大化。

BOSS战 ネムル - ゴ

上来神鸟会逃跑，要控制巨大路易追上去。追的过程中神鸟会冲刺攻击，冲刺下方的话可看准机会起跳（向上划动屏幕）并踩它，而冲上方的话只能向下划动屏幕躲避了。追上后会抓住双脚停止它的行动，首先要不断向下划动屏幕扯慢它，接着神鸟的脚会挣脱，需要脚在下屏出现时点击来抓住脚继续拉扯。成功后神鸟会眩晕，发动协力攻击。

接着神鸟会将路易拉进异次元，此时会将屏幕模拟成主视角，倾斜屏幕来控制路易的移动。躲避激光和神鸟的攻击后路易会发动撞击去撞神鸟。循环几次后从异空间脱出。神鸟会充能冲击，等能量点移动一下后快速点击屏幕扔东西砸掉屏幕上的能量，然后可以接着砸神鸟造成伤害。一套攻击循环下来后便又进入了将神鸟拉下来的过程了。



胜利后神鸟看到了梦普并问好……原来神鸟就是这样不好相处的性格。在听到要它去挽救这个岛屿时表现得十分没兴趣，还连连说自己已经退休了。见状梦普决定用金钱诱惑它，说马里奥会把所有的钱都交给它。无奈之下马里奥也只能点头答应，虽然听到神鸟报价 8000 万后直冒冷汗……

剧情过后在森林入口和神鸟汇合，在激光和冲刺的攻击下库巴城的防御也土崩瓦解，并掉落到了岛屿的西北方。力量耗尽的神鸟陷入了沉睡，从此处直接往上就可以进入库巴城了。

ネオクッパ城

前进途中飞奔过去一个贝壳人，并在库巴城门口开了店。补充下装备和道具，同时建议回徽章店把新出的徽章都给买了。然后就可以进行新库巴城的攻略了。进城后发生剧情，三人组围着紫色的能量根源在谈话，在看到两兄弟后进行了战略性撤退。用球形跳跃压动右边的开关后可开门进入。在里面魔法师出现，将通路都封锁住了。而它自己则逃入了梦境，如果不找到它的话众人就只能被困这个房间了。

进入右上惟一没有被封住的门。这里顶了法师帽子的砖块后，被封住的通路会链接到其他门内，地图上会用图案进行标记。接着回到中间场景，回旋跳到左上，有一个帽子标记的砖块，顶了后进入上方通道。在上方利用球形跳跃可上到高处，顶到第三个帽子标记的砖块。接着查看地图，进入菱形标示的门。此场景内一共有三个帽子砖块，可顶出方形、圆形和加号标记。全顶出来后继续向上，这里表面上没路可走，但是用球形跳跃穿过白圈就可让隐藏落脚点出现，在这里可以顶出黄圈标记的帽子砖块。从右边的黄圈标志进门，一路乘坐黄色移动平台获得拼图后，回头在倒数第二个黄色平台上朝左回旋跳，可以看到按钮并按下。

中间门开启后进入梦世界追击魔法师。这里有新的联动配件无重力机关，梦路易附身后按下下屏按钮可让场地内失去重力，用方向和 A 键可以自由在场景内移动。而后挡路的砖块还可以先靠在墙壁上，然后按 A 键利用反作用力冲碎石块。最后来到魔法师消失的门前，下屏按按钮取消重力后进门，开始和魔法师战斗。战斗中它会放出四个分身，当玩家攻击分身时本体会笑，认准了进行攻击吧。同时对方攻击时认准本体进行反击攻击伤害也很多。制造一定伤害后它会逃跑，回到现实世界。

干掉魔法师后道路恢复了正常，可以往上前进了。内部的库巴已经得知了马里奥兄弟的到来，不过并不在意，反而关心如何去征服世界。蝙蝠魔王告诉库巴，这次由它自己来沉睡，这样梦之石就能吸取到它征服世界的美妙梦了。经过滚动炸弹时要借助回旋跳来争取时间到达安全区域，不过被炸到不会损失 HP，反复尝试就可。

再次遭遇魔法师后，它又将这里的通路都给封死并逃入梦境。这里会出现水管，可开启通往入口的近道。回来后先将此场景的两个帽子砖块

都给顶了。然后往左，顶了帽子砖块后上方通道可通往右边的场景。这里中间有三个吹风装置，将左边的风力调成弱，另外两个调成强后炸弹会滚到左边炸开机关。可以进入中间地点开启梦境了。用胡须机关躲过上升的岩浆后再次和魔法师对战。这次战斗中分身后会召唤小怪，选择没有尖刺的直线地点来躲避攻击。魔法师 HP 减少后会召唤大批骷髅乌龟，要控制马里奥将来袭的骷髅乌龟尽量多的踩倒下，然后可用骷髅乌龟当炮弹打魔法师。运用得好的话能造成很多伤害，胜利后它又逃走了。

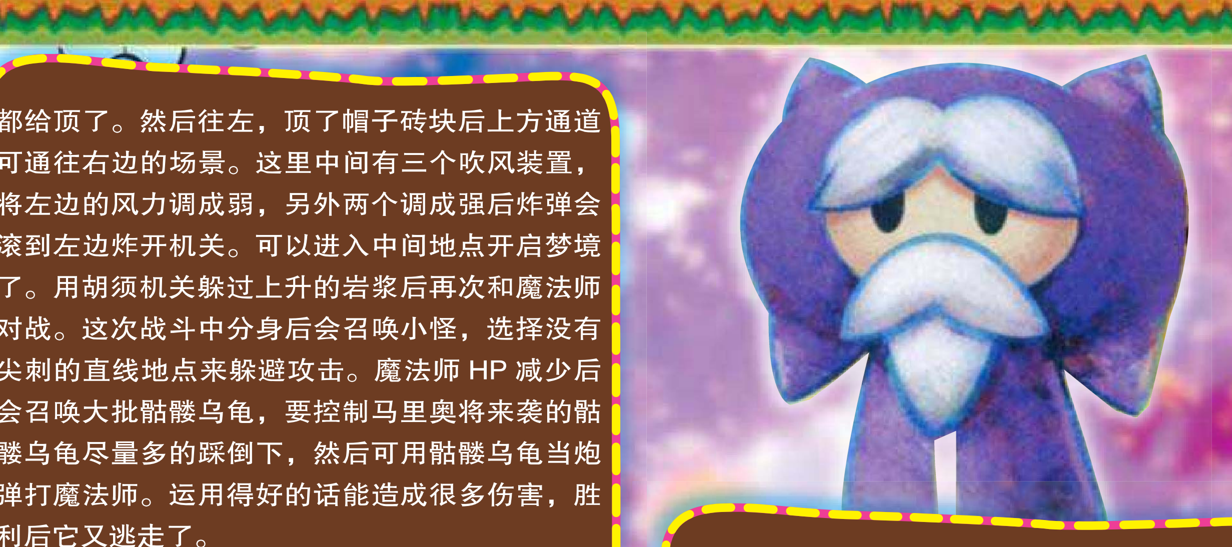
继续从恢复正常的通路前进，在三排并列的滚动炸弹处，中间的缺口是有规律的，如果被逼到了左边的话就要熟记缺口位置才能顺利回来跑到右上通路。后面的三个门进入中间的便会又看到魔法师。通道被封锁后先往上，顶了帽子砖块后往右前进，在这里先辗转穿过岩浆地带来到最右边，将这里的吹风装置设置成强弱强弱强强。然后回到左边，将吹风装置设置成弱弱强，等爆发一次后改成强弱强。接着再往左，吹风装置设为强弱弱，爆发后改为弱强弱。最后回到魔法师消失的场景，将吹风机关改成弱弱强就可开启打门了。

梦境内要利用风扇机关来前进，第二个场景前进途中还要推开一个石块。最后当然是和魔法师战斗。这次是真正的胜负了，这次他会生成四个有颜色的分身，绿色提升能力，白色会回复。红色会召唤巨大扫帚攻击，攻击到中间时会有音效，及时按方向躲避。而本体会召唤石板阵，走刚砸下过的石板的位置才能安全。按照绿白红然后本体的顺序来打倒四个分身后彻底将魔法师打倒了。

回到现实世界后乘电梯来到上层，这里梦普感受到了蝙蝠魔王的气息，但是前进时凭空出现火焰将道路封住了。此火焰明显是从梦世界从传来，先走左下，喷火的库巴雕像两个火焰中间是可以躲的。走左上通路绕到之前的场景，进入梦世界。这里的红币机关启动后，要利用墙壁的反冲力来吃到 8 个红币。在内部看到了喷火装置，用球形路易全部砸掉。

回到现实世界后先往下用球形跳跃砸开关，制造近路。然后前往右下，绕到右边进入梦世界。第一个梦世界内有个限时感叹号机关，顶了后要用时钟机关改变速度才能在岩浆漫上来前顶到目标感叹号砖块。最后找到星座机关后，来到左下水管口用火箭跳一下将所有喷火装置都消灭。接着是最后一个喷火的梦世界，最后用三角阵形发动旋转将螺母扭下来砸掉所有喷火器就可。

回来后压下下面按钮开启近路，直接往上走。见到了正在沉睡的库巴，而头下枕着的是蝙蝠魔王，而它们的梦之力正在向整个城堡输送能量。于是众人利用连接着库巴梦境的蔓藤，进入了库巴的梦世界。往左走后见到了库巴，他召唤了个巨大的刺球来袭击马里奥，跑开后进入水管。前进后会看到个滚动大铁球，用球形路易和砸碎。接着是尖刺场景，要用三角阵形来通过，而库巴的脸挡住平台时可发动龙卷风吹散来看清平台位置。最后要利用圆形路易的钩索来往上前进，上一次钩索后可按 A 键降落到上一级平台，然后寻找下一个钩索。到达顶部后用火箭跳，然后就可抵达库巴的门前了。在门内先召唤出路易方阵，然后等炮弹快落下时发动火箭跳，抵达上方后进入炮台。



库巴正在作大量吃肉的梦，见到马里奥兄弟赶来后又吃了大量的肉让自己巨大化。不过吃到一半肉没了，库巴决定跳下去找肉。但是这里可是很高的城堡顶端啊……正当众人以为库巴没救了准备回现实世界的时候，巨大库巴出现了。

BOSS战 库巴

战斗中先用横向锤子直接将其打入岩浆。接着库巴会冲撞，抱住路易后反复划动屏幕可挣脱，然后查看库巴的冲撞方向来左右躲避。库巴喷火需要往上划动屏幕起跳躲开后当路易摆动的脚朝向库巴时点击屏幕，路易会追加踩踏攻击。之后库巴会召唤挡板，此时用竖向锤子攻击吧。而库巴站在铁网上时用协力攻击可让其掉入岩浆。攻击一定次数后库巴会召唤手下攻击，魔法弹要用锤子打回去，面具小鬼点击后拍打掉。而飞船的导弹攻击观察炮弹的排列形状来划动屏幕打掉。库巴之后会吃肉，用锤子敲打地面可干扰他。这几个攻击都成功后库巴会向你飞扑，划动屏幕躲开后可将其扔进岩浆，然后就进入第一循环。当再次将其扔入岩浆后他会和路易来到一个竞技场地形，此时要倾斜屏幕来控制路易撞库巴，将其撞入岩浆后几次就可以发动完结必杀了。

胜利后魔法师用最后的力量将库巴复活了，巨大的库巴只会两招。用点击将喷火球打回去，划动屏幕将踩踏顶回去后便又可以发动完结必杀了。这次梦普在星星中加入了自己的力量，星星变得超巨大。然后便是利用体感控制马里奥乘星星穿过火球(比较坑爹的设定，可能要试很多次)，终于将库巴消灭了。在商店内补给一下后回到现实世界，确认准备完善后可以进入上层，开始最终决战。

在上层库巴将蝙蝠魔王阿库姆出卖了，自己带着碧奇公主和梦之石先走一步。阿库姆虽然很气愤，但是还是要和梦普先算算老账，大战三百回合后梦普占了上风。这个时候阿库姆说要发挥自己真正的力量并进入了梦境。一会功夫梦普败退了出来，见到这个情景马里奥立马冲进了梦境。

BOSS战 アック-ム

战斗中梦普会将自己的力量借给马里奥，召唤了梦路易来帮忙，同时每回合会替马里奥回复HP。对方的攻击方式十分厉害，首先是小蝙蝠分身，需要跳开十分多的次数。然后是分身攻击，发动魔法攻击可打回去，不过根据对方真身所在位置，打回魔法球的时机也会不同。我方攻击时最好使用全体攻击的神奇攻击，将阿库姆身边的小球削减的同时也对本体造成伤害。攻击一定程度后梦路易会被抽走并放入球内，要记住球的正确位置并踩踏将其解救出来。

受到攻击后会被催眠，进入恶梦追逐模式。地上的落穴中有一个是出口，进入假的后要用体感操作躲避齿轮，找到真的前只能继续尝试。攻击一定程度后阿库姆会倒吊并会回血，要用锤子干掉小球。小球攻击时屏幕可能会反转，但是方向不变不需要逆向操作。追逐赛时扔过来的刺球中间其实是最安全的，否则必定吃到冲击波。

来到塔顶，库巴准备用梦之石将众人消灭。但是碧奇公主利用黄星星的祈之力将库巴和梦之石定住了。虽然再继续攻击梦之石会承受不住，但是梦普决定与其给坏人用来作恶不如摧毁。看着漫天的梦之石碎片，库巴一口气将碎片都吸进了肚子。获得梦之力的库巴变成了虹色，同时梦普和黄星星的力量也抑制不住他了。但是英雄永远不会退缩，马里奥兄弟开始了和梦库巴的战斗。

BOSS战 梦之库巴

梦库巴的血量和攻击力都十分高，要做好长期战斗的准备。特别要注意的是协力攻击的持续发动才能保证火力，请确保至少有一个单体和一个全体的协力攻击能打出高评价，不然的话务必多加练习保证能打出好评价和伤害。此外各类回复道具不能缺少。徽章方面ガ－ドバッジ和マスタ－バッジ的组合能免除 6 次伤害，在此战斗中也是十分有用。

战斗中优先攻击右手，不然攻击头部时会进行防御，白打。梦库巴会将路易或马里奥抓走，优先攻击左手将其解救出来。喷火需要两人同时起跳躲避，而分身后则需要分别控制两人跳开。锤子攻击会根据地上硬币的正面决定攻击对象，击打回去后会攻击另外一人，不要松懈。右手被摧毁后会随机召唤大量杂兵冲刺攻击，栗子头会直线冲刺，乌龟会延迟冲刺，炸弹不能踩，小鬼面具则会跳跃，过来时不能动。这里有两个地方必须用协力攻击准确迅速的造成伤害。一个是召唤大量杂兵时，清除剩余的杂兵必须用全体攻击的协力攻击一回合搞定，不然库巴会一直加血。其次是干掉右手后可以攻击头部的时间较短，要用单体比较强的协力攻击才能造成大伤害。库巴还会召唤飞船，背景里会多个火力支援，不过召唤时如果两个角色都在的话可一边控制路易躲避



飞船的喷火一边连按A键让马里奥将飞船摧毁。

终于，战斗以库巴的失败而告终，被打飞前他终于记住了这次让他吃尽苦头的路易的名字。梦之石的碎片飘落到了各地，但是各地的枕头族人们则将碎片收集了起来，最后带给了神鸟，让其复原。可是神鸟却将梦之石变为了巨大的金币，原来他一直没有忘记酬劳的事情啊……然后神鸟将巨大的金币直接撞碎，变为了金币雨飘落在了这个神奇的岛上。而在这漫天的金币中，马里奥兄弟的又一场神奇的冒险迎来了终点。



通关后特典

通关后会增加困难模式（ハ－ド モ－ド）和音乐鉴赏模式（サウンドプレイヤ－）。困难模式中敌人的强度会增加，同时对玩家按键的精确程度的要求也提高了，如果普通难度你已经无欲无求，可在此模式中寻求挑战。另外道具的数量也有了限制，战斗中不能靠无节制使用道具来耗过去了。



徽章组合详解

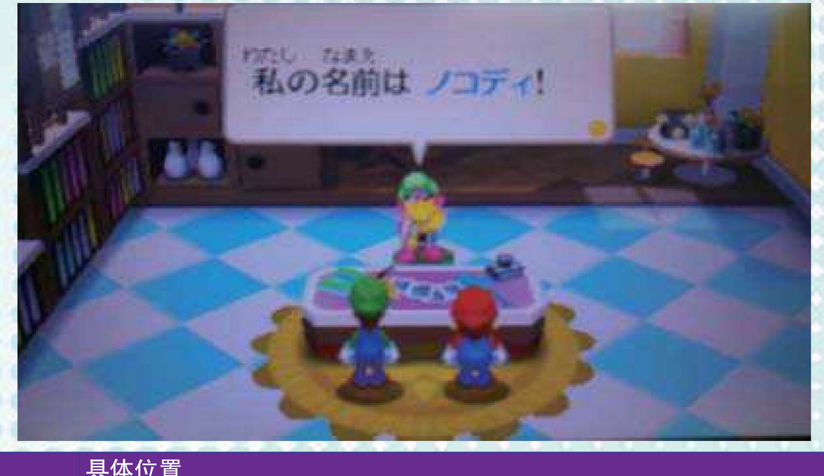
徽章是游戏中比较重要的一个内容，根据流程会自动获得4个徽章并教会你使用方法。使用不同的组合后在战斗中会随着攻击而积蓄能量，当能量积蓄满时就可以获得一次在战斗中使用徽章效果的机会。初期一共可以积蓄两个，而当角色RANK提升时可以选择是否增加积蓄的槽的数量。除了剧情给的徽章外在流程进行到沙漠徽章店和寻找究极床零件时可分别在徽章店更新两次新徽章。不同的徽章组合有不同的效果，具体效果见下表。

马里奥的徽章	路易的徽章	效果
ビギナ－バッジ	キノコバッジ	回复两人30%HP
ブロンズバッジ	キノコバッジ	回复两人30%HP
シルバ－バッジ	キノコバッジ	回复两人50%HP
マスタ－バッジ	キノコバッジ	回复两人50%HP
エキスパ－トバッジ	キノコバッジ	回复两人50%HP
ゴ－ルドバッジ	キノコバッジ	回复两人80%HP
ビギナ－バッジ	カミナリバッジ	敌单体30伤害
ブロンズバッジ	カミナリバッジ	敌单体20伤害
シルバ－バッジ	カミナリバッジ	敌单体50伤害
マスタ－バッジ	カミナリバッジ	敌单体80伤害
エキスパ－トバッジ	カミナリバッジ	敌单体160伤害（积蓄三个后可以秒那个稀有的黄金豆子）
ゴ－ルドバッジ	カミナリバッジ	敌单体100伤害
ビギナ－バッジ	ガ－ドバッジ	张开能够让三次伤害无效的护罩
ブロンズバッジ	ガ－ドバッジ	一定时间提升防御力，减少受到的伤害
シルバ－バッジ	ガ－ドバッジ	本场战斗内徽章能量的积攒速度增加
マスタ－バッジ	ガ－ドバッジ	张开能够让六次伤害无效的护罩
エキスパ－トバッジ	ガ－ドバッジ	3回合以内HP不会变为0且受到攻击不会气绝
ゴ－ルドバッジ	ガ－ドバッジ	一定时间内提升力量，给予敌人的伤害提高
ビギナ－バッジ	ウイルスバッジ	一定时间减少敌人的攻击力，让我方受到的伤害减少
ブロンズバッジ	ウイルスバッジ	解除全员状态变化
シルバ－バッジ	ウイルスバッジ	敌全体一定几率变为蘑菇，敌人会掉落的金币数越多，蘑菇的品质会变高
マスタ－バッジ	ウイルスバッジ	一定时间内敌人的防御下降，给予的伤害变多
エキスパ－トバッジ	ウイルスバッジ	敌人全体变为眩晕状态
ゴ－ルドバッジ	ウイルスバッジ	一定时间内lucky hit的威力增加

马里奥的徽章	路易的徽章	效果
ビギナ－バッジ	リスキ－バッジ	马里奥和路易的 HP 全回复或者变为 1
ブロンズバッジ	リスキ－バッジ	全员随机状态变化
シルバ－バッジ	リスキ－バッジ	一定时间内敌我双方的力量提升，给予和受到的伤害都增加
マスタ－バッジ	リスキ－バッジ	徽章能量槽会积蓄或者重置
エキスパ－トバッジ	リスキ－バッジ	敌我全员 50% 概率受到足以让 HP 变为 0 的伤害
ゴ－ルドバッジ	リスキ－バッジ	敌我全员受到大伤害
ビギナ－バッジ	ミラクルバッジ	增加敌人掉落的金币
ブロンズバッジ	ミラクルバッジ	一定时间内打出 lucky hit 的几率增加
シルバ－バッジ	ミラクルバッジ	马里奥和路易变为本场战斗初始的状态，不会影响道具和徽章槽
マスタ－バッジ	ミラクルバッジ	获得的经验值增加
エキスパ－トバッジ	ミラクルバッジ	随机复制一个已有的徽章槽效果
ゴ－ルドバッジ	ミラクルバッジ	一定时间让敌人全体无法行动

照片收集

照片收集是剧情进行到メザメタウン镇时在ノコディ家里发生的支线情节，帮助她进行导游册的制作。发生后顶各地的摄像头砖块就可以收集到照片。不过照片还是要回到ノコディ的家里进行整理。简而言之就是玩一个拼图小游戏，在限定时间内完成拼图后会给予金钱和豆子作为奖励。照片的所在地如下表，建议在获得了球形跳跃后再去收集。通关后根据你收集的照片情况也会在动画里显示相应的照片。



地点	具体位置
マクラノ空港	游戏最初进行问答游戏的场所
マクラノ城	传送水管所在的大厅往下走的场景
オハパ－ク	损坏的喷水场景，往左边走的高台上，要用球形跳
マドロミ砂漠	梦境点右边的高台上一直前进可获得，要用球形跳
メザメタウン	触发支线剧情时就可获得
パジャマウンテン	山崖区域的左边
ヒル－ネビ－チ	传送水管所在前进后第六个区域，毒沼泽的南边
クッパ城	前进后第三个区域西南西的落脚点上，旋转跳时记得避开火焰

救助マクラノ族

每个地区都会有不少マクラノ族被困，流程中只标注了进行剧情所必须的枕头族人的封印枕头所在地和攻略方法。普通族人的封印枕头所在地和解救方法就靠大家自己了。根据救出的枕头族人的数量，回城堡找枕头长老对话可获得奖励，其中最后一个奖励为协力攻击，千万不可错过。



60多种敌人各自不同的多种攻击方式及应对都设计得十分巧妙，现实和梦境两种不同的战斗方式也让人感受到新意。路易在游戏中的戏份大大增加，巨人战的设定也让路易的印象从绿家伙变成了进击的巨人。特别值得一提的是游戏的场景十分漂亮，购买了的玩家应该都能在游戏中体验一场美妙的冒险。



“《逆转裁判》系列”时隔多年的复活之作，终于登陆3DS。在更换高一级的次世代掌机后，游戏中的表现力明显获得了大幅度增强。不过系列始终是以剧本取胜的ACG作品，经历了《4》的低谷，《5》能否重振雄风，就让我们来见识一下吧。



游戏流程大致上可以分为侦探部分和法庭部分。侦探部分中，玩家要操控角色四处移动、对话和调查，收集案件相关的各种证据和证言。而在法庭部分中，玩家便需要利用这些证据品为武器，将对手的证言一一攻破，导出案件的真相。下面分别介绍两个部分中的行动。

侦探部分

日常行动

玩家要操控角色在限定的场景中移动并发展剧情。可以采取的行动有“对话”、“举证”、“调查”和“移动”。

对话： 与当前屏幕上出现的角色对话，获取情报。已经对话完毕的内容会划上记号。

举证： 对当前屏幕上出现的角色出示一项证物，出示得当的话，可以让剧情产生新的展开。

调查： 后详。

移动： 切换到另一个场景。

另外本作的日常行动部分的“法庭记录”中，除了随时可以查看证据品和人物的详细情报外，还追加了全新的机能“侦探笔记（探偵メモ）”。切换到该页面，可以随时查看事件的概要，以及当前需要完成的行动。即使玩家忘记了当前的进度，只要查看这里就能回想起来了。

调查

现场调查是侦探部分的重头戏。玩家需要在案件相关的场所，彻底调查可疑之处，以便收集证物。十字键←/→或是下屏的左右方向箭头可以旋转视点以看到更多的场景。滑杆控制手指移动，遇到可疑之处后手指会变红，按A键或是点击触摸屏便能对该处进行调查。而在本作中，只要调查过的场景物品，都会在手指上划上勾来提示玩家，这样就不容易导致玩家卡关了。

而物品调查则是对某些特定的物品进行详细的调查，用以获得进一步的情报。进入该界面后，十字键控制翻转物品，X和B键控制物品的放大缩小，而滑杆则控制手指移动。找到可疑之处后对上去或是直接点击触摸屏就有可能获得进一步的情报。

法庭部分



法庭部分的特点就是与证人和检控方的对决。玩家要在系统的帮助下不断进行各种行动，使得审理能够持续下去。如果行动选择错误，画面右上角绿色的“信任槽”就会扣减相应的量，代表对玩家的处罚。信任槽全部扣光后，就会Game Over。这也是法庭部分与侦探部分最大的区别。不过本作中在Game Over发生后可以选择再挑战，能够从错误的问题处立刻重来，再加上可以随时进行存档，可以说已经降低了不少难度，所以不怎么擅长推理的玩家也不用担心会卡关。在法庭战斗中，玩家主要进行的行动有以下几种。

解答

就当前议论中的问题，给出答案或举出证物来回答。单纯回答问题的时候，下屏画面会给出候选的选项，玩家要根据自身的推理来选出正确的选项。而举出证物则是以物证或人证来证明自己的想法。这个环节出错虽然不一定会扣减信任槽，但有可能让剧情陷入循环。

指疑

以画面上出现的图像为证，指出其中正确或可疑的部分来推动推理发展。这个环节比较考验玩家的推理能力，如果不是确实地理解了推理状况，连蒙起来都比解答部分要难得多。这个环节出错十有八九都会扣减信任槽。

寻问

当证人或嫌疑人做出证言的时候，找到证言中与证物相矛盾的部分。按下R键，利用相应的证物进行“举证（つきつける）”就能将其攻破。如果没有找到矛盾的部分，就要利用“威慑（ゆさぶる）”攻击其含糊其辞的部分，使得证言更加精确，从而诞生出新的矛盾。注意如果指摘部分出错，信任槽就会被削减。

而在本作中，寻问部分新加入了“相谈”系统。当信任槽损耗过半后，“相谈する”的提示就会亮起。按X键进行相谈，搭档就会给玩家指出有可疑的证言，该证言的对话框会闪着绿色的光芒。玩家就要好好观察这里到底哪里不对劲了。

思考路线

该行动通常出现在剧情最为紧要的时刻，玩家要在系统的提示下回顾相关线索，系统会连续给出相关选项，玩家在不断进行选择后，最终将线索串联起来，找出逆转局势的决定性证据。该环节没有信任槽设定，而且即使选错也可以立刻重选当前选项，因此玩家完全不用有任何压力。

特殊操作

希月心音、王泥喜法介和成步堂龙一都各自拥有察觉对手隐藏意识的力量。活用这些力量能够极大推进案情的进展。

心灵观测

法庭部分中，希月心音在场时能够启动的系统。当对象的发言中混有大量感情杂音，无法引出事实的时候，启动该系统就能分析出对象言谈举止中附带的感情要素。感情要素分为绿色标识的“喜悦”、红色标识的“愤怒”、蓝色标识的“悲伤”、以及黄色标识的“惊讶”。越强烈的感情就会波动得越明显。当对象发言时，找出与其言论不相符合的心情，按下L键进行“指摘（つきとめる）”，然后在下屏点击对应的感情标识。成功后便可以让感情杂音下降，并获得新的证言。如此反复将感情杂音降至0%，就能出现最终的证言。

不过当对象的某一种感情过于强烈时，该感情会发生暴走，使得希月无法读取其他的感情。此时玩家需要让对象恢复一定的冷静，才能继续观测。方法为找到证言中感情暴走最强烈的地方，按下L键进行“试探（さぐる）”，将画面中的手指指向特定的部分，再次按下X键决定，然后根据实际情况解答即可。成功的话就能缓解对象的情绪，让心灵观测恢复正常状态。

看破



王泥喜法介在场时能够启动的系统。当对象的发言中有着谎言时，王泥喜的腕轮就会发生反应。对话界面按下X键发动后，上屏画面会将对象的身体局部放大。当对象撒谎时，身体中的某处必然会出现异于常时的特征。玩家要做的就是找到该特征出现的时机，然后将上屏视界对准该特征，接着在谎言字句出现的时机按下X键，进行看破（みぬく）。被看破之后，对象才会说出真正的事实。

心锁

侦探部分中，成步堂龙一在场时能够启动的系统。当对象的发言中有着隐瞒的部分时，成步堂的勾玉就会发生反应。对话界面按下X键发动后，画面上会出现“心锁”，代表着对象当前的心理防线。这里有些类似于法庭部分的“解答”环节，成步堂要通过不断选择选项回答或举证，来攻破对象的心理防线。当画面上的心锁全部破碎后，就能得到新的情报了。

特典（スペシャルコンテンツ）

特典中一共有“猜谜 逆转推理（クイズ 逆转推理）”、“影像鉴赏（ムービー集）”、“CG鉴赏（イベントカット集）”和“换装（コスチューム变更）”四项可以选择。其中“猜谜 逆转推理”在第一话完成后即可开启序章，之后的“前篇”、“中篇”和“后篇”将在日后以收费DLC形式配信（后文将放出序章的攻略）。“影像鉴赏”和“CG鉴赏”在通关后能够得到开启。“换装”可以更换游戏即时演算时成步堂龙一、王泥喜法介和希月心音的服装（也有不能更换的时候），开启方法是点击右下角的“追加コンテンツを购入”，然后下载就行了。第一批换装于7月25日～8月15日之间免费配信，没有下载的玩家可要赶紧，过时可就要收费了。





第1话 逆转倒计时

法庭1日目

12月17日 午前9时22分

地方裁判所 被告人第5控え室

成步堂万事屋事务所的新人希月心音，接手了为她小时候的朋友森澄忍（森澄 しのぶ）辩护的案子。

同日 午前9时46分

地方裁判所 第5法庭

爆破案发生于昨日第4法庭，作为证据品提出的大象布偶“捏造君”发生了爆炸，死者为原本预定作为案件证人出庭的警察，名为贺来穗美（贺来 ほずみ）。

解答

法廷を爆破した爆弾の特征とは?

解答：选择“ぬいぐるみに入っていた”。

结论

炸弹安置在证据品大象布偶“捏造君”之中，而其断裂的尾部检测出了小忍的指纹，亚内认为这是决定性证据。



心音被逼入绝境。危机关头，早已重拾律师徽章的成步堂龙一借着一声“异议あり！”推开了法庭大门，站到了律师席上。他将焦点转向引爆炸弹的方法，让审理继续下去。

亚内申请传唤了证人马等岛晋吾。马等岛是警察机动队爆弹处理人员，昨日案发也在法庭内，同时也是贺来穗美死亡后的第一发现者。

寻问

～爆发のときのこと～

爆弾の时计がカウントダウンを始めているのが见えたのデス。

举证：对第4句证言出示证物“HH-3000爆弹”。



结论

马等岛的证言中出现他看到倒计时开始的描述。但炸弹放置在大象布偶“捏造君”中，是不可能看得到倒计时的。

马等岛慌乱之下将证言更改为“听到倒计时的蜂鸣声”。接下来他主张：昨天案件开庭之前，他与被害人贺来将大象布偶“捏造君”带到律师休息室让律师过目，却被在场的小忍盗走了炸弹的远隔遥控器，并启动了炸弹。因为大象布偶“捏造君”一直严密保管在只有马等岛本人才能打开的炸弹搬运箱里，开庭之前亦只在王泥喜的律师休息室中打开过，因此启动炸弹的时机只有当时。

心灵观测

～爆发したときのこと～

ガレキが……ケホツケホツ。

指摘：对第5句证言指摘感情中的绿色“喜悦”→整体证言变化。

↓

おどろきさんが助けにきてくれたんです！

指摘：对第5句证言指摘感情中的蓝色“悲伤”→整体证言变化。

↓

えんザイくんと一绪に傍听してたら、逃げ迟れてしまって……

举证：对第1句证言出示证物“ねつゾウくんのしっぽ”。

↓

ぬいぐるみが混同された理由がわかるのは？

指疑：指向河马布偶的尾部。

结论

小忍当时带着另一个河马布偶“冤罪君”一起旁听案件，“冤罪君”与“捏造君”两者的尾部构造是完全相同的。这样一来小忍摸过证据品大象布偶“捏造君”的推论也失去了绝对性。

12月17日 午前11时56分

地方裁判所 被告人第5控え室

由于检控方没有准备其他证据，审理推迟到第二日。

12月17日 午后12时11分

地方裁判所 第4法庭

王泥喜倒在瓦砾之中，身边还有一块染血的石块。

法庭2日目

12月18日 午前9时34分

地方裁判所 被告人第5控え室

昨日王泥喜被人敲晕在第4法庭，醒来后也回忆不起事发当时的详细情况。

同日 午前9时50分

地方裁判所 第5法庭

检控方以小忍袭击王泥喜律师的罪名，再次将小忍推上被告席。亚内主张王泥喜不省人事之前，用手指沾血在地面写下了“SINOBU”的单词，便是指代小忍名字的信息（SINOBU为罗马音的しのぶ写法，即森澄忍的名字）。



寻问

～オドロキとふたりきりのとき～

おどろきさんがついていてくれて、2人で崩坏した法廷に行ったんです。

威慑：第2句证言→追加证言。

↓

ガレキも何もない证言台の近くから、えんザイくんを探しはじめました。

举证：对第3句证言出示证物“第4法廷の上面图”。

↓

爆弹运搬ケ–スが犯行时にあつた场所は？

指疑：指向SINOBU文字。

↓

ケ–スが犯行后に移动された证据は？

指疑：指向王泥喜的绷带被箱轮碾过的痕迹。

结论

小忍证言王泥喜一开始在证言台附近帮自己寻找河马布偶“冤罪君”，但从第4法庭的俯瞰图上看，任何人都不可能无视满地阻碍的瓦砾直接前往证言台。于是检控方出示了新的清晰现场照片。小忍看到照片中出现的炸弹搬运箱，回想起当时这个箱子并没有挡住证言台。成步堂主张当时箱子正压在血文字上方，王泥喜不可能在地面写下信息。他倒下后，绷带上出现了被炸弹搬运箱轮碾过的痕迹，也证明了搬运箱是在案件发生后才移动开的。

解答

あの血文字を书いたのは、谁なのか……？
解答：选择“それ以外”，举证“贺来 ほずみ”。
↓
SINOBUが示す本当の意味とは何なのですかな？
解答：举证“爆弹运搬ケ-ス”。
↓
血文字とケ-スの番号を一致させる方法とは？
解答：选择“线を2本消す”。
↓
被害者が最后に示そうとした爆破犯の正体……それは……！
解答：举证“马等岛晋吾”。
↓
それは、バラシマさんが……
解答：选择“死体の第一发见者だったから”。

结论

成步堂作出假设，留下信息的人是在第4法庭死亡的贺来穗美。“SINOBU”的意义不是指小忍的名字，而是炸弹搬运箱上的编号。编号为“511103UR”，写起来与“SINOBU”非常相似，只要消去“N”的斜线和“B”的竖线就达到完全一致。这两笔多上去的血线是真凶的伪装工作。以“511103UR”为个人ID的爆弹处理人员马等岛晋吾成为重大嫌疑人。

血信息在案发后没有被发现，也是因为马等岛看到后，以炸弹搬运箱暂时将其隐藏了起来。当其得知小忍的姓名后，则立刻想到了利用这个信息嫁祸小忍，自然袭击王泥喜的凶手，也极有可能就是他。

解答

血文字が贺来刑事の书いたものだと证明する方法は……
解答：选择“血文字のDNA鉴定”。



结论

在法庭对血信息的DNA进行取证分析的期间，成步堂开始对马等岛寻问。

寻问

～爆发后の样子～

彼女は、入口近くの瓦砾のカドにアタマをぶつけてシボウしてイタ。
举证：对第4句证言出示证物“贺来ほずみの解剖记录”。

结论

马等岛辩驳贺来小姐是在法庭入口处撞在瓦砾的尖角上死去的，与血信息处相隔太远。不过尸检报告上写着“遭到平面硬物撞击致死”，入口附近的尖角并非杀死贺来小姐的凶器，很可能是凶手移动了尸体。此时血信息检验报告到来，数字部分是贺来小姐的血迹，而添加的两条线则是利用了王泥喜的血。

寻问

～本当のこと～

《522203UR》……とハッキリと！おどろきマシタ。
举证：对第2句证言出示证物“王泥喜袭击现场写真”。
↓
バラシマさんは《R》を……
解答：选择“本当に见た”。
↓
《R》を见た可能性を示しているのは？
指疑：指向“U”右侧缺失的文字。
↓
爆发で崩れているということは、この血文字が书かれたのは？
解答：选择“爆发よりも前”。

结论

马等岛主张不知为什么贺来小姐死前写下他的ID，但自己绝不是凶手。他证言中提到“清楚地看到了被害者写下他的ID‘522203UR’”，而现场照片的血文字明明缺失了最后的“R”。于是成步堂假设那个“R”原本确实写在“U”的右侧缺失处。如此一来，整个事件的发生顺序就彻底颠倒了过来：血信息的书写时机是在法庭爆破之前，然后才因为爆破而缺失了字母“R”。那么贺来小姐必然不是死于爆炸，而是在发生爆炸案之前就已经被杀害！由于尸体是在法庭被发现，成步堂推测在法庭裁判开始之前，贺来小姐就已经死亡，然后被凶手在爆炸后放置于现场作成伪装。根据警方的证供，在当日裁判开始之前，目击到贺来小姐的人，就只有马等岛一人，并且一直和她单独待在一起。

解答

证人が持っていた”凶器になるもの”とは一体何なのですか!

解答：举证“HH-3000爆弹”。

结论

成步堂指出凶器是藏在大象布偶“捏造君”体内的爆弹，作为“钝器”正好吻合尸检报告上的死因。但由于炸弹已经爆炸，仍然缺乏决定性的证据。

解答

バラシマさんが隠しておく必要があったものを示す写真とは?

解答：举证“法廷爆破现场写真”。

↓

バラシマさんが裁判の间、死体を隠せた场所はないだろうか?

解答：举证“爆弹运搬ケ-ス”。

结论

如果贺来小姐在裁判前已经死亡，凶手若要将其尸身带入法庭，必然得有藏匿之处。那极有可能就是大家认为装有炸弹，谁都不会去随意触碰，并且能够抵御爆炸冲击的炸弹搬运箱。

马等岛以引爆炸弹威胁不许开箱检查。他告诉大家前天在第4法庭爆炸的只是他另外制作的炸弹，而真正的HH-3000炸弹现在就在他的手上。

解答&指疑

さあ、どうする……?

解答：选择“逃げない”。

↓

本物の爆弹ではないことを示しているのは?

指疑：指向炸弹计时器处的裂痕。

结论

成步堂发现马等岛手中炸弹的计时器部分仍然在正常运作，并且没有出现证据照片中已损坏的计时器处的裂痕，因此断定这个炸弹一定是拆弹训练用的假货。开箱检查后在箱中发现了大滩的血迹，只要DNA鉴定为贺来小姐的血迹，那这便是不动如山的铁证。

马等岛一直以来将自己负责拆掉的炸弹流入市场谋财。前日当他准备染指HH-3000时被贺来穗美发现，一时冲动就将其杀害。贺来小姐趁他寻找藏匿尸体的地方时挣扎着留下了血信息。由于开庭迫在眉睫，没有时间消除血迹的马等岛想到了利用爆炸来掩盖真相的手段。而王泥喜被袭击，也是因为看到了血信息，当时正准备打开箱子检查，却正好被昨日证言完毕的马等岛回到现场撞见。将其击晕后马等岛想到可以利用这一点来嫁祸小忍，才挪开了掩盖血信息的箱子，制造出假信息的圈套。



12月18日 午后12时31分

地方裁判所 被告人第5控え室

解答

ひとつだけ残っているナゾとは?

解答：举证“リモコンスイッチ”。

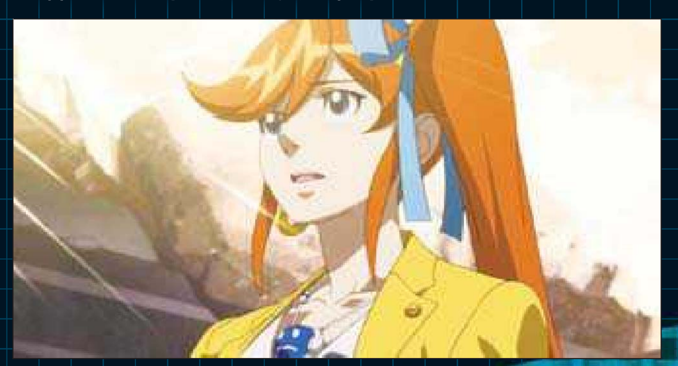
结论

结果直到最后，远隔遥控器的下落还是没有找到。

某日 某时刻

成步堂なんでも事务所

不久之后，王泥喜向成步堂提出要离开事务所。心音回想起自己与王泥喜初次相遇的情况，今年春天时那件“妖怪杀人案件”……



第2话 逆转百鬼夜行

探侦1日目

4月17日 午后12时13分

成步堂なんでも事务所

时间回溯至8个月前。王泥喜法介被成步堂的养女成步堂美贯（成步堂 みぬき）拖到了盛行妖怪热潮的九尾村。

同日 午后1时30分

九尾村・妖怪横町

移动 九尾屋敷・庭园

同日 午后2时5分

九尾屋敷・庭园

对话 “九尾村について”
举证 “弁护士バッジ”
对话 “九尾村について”、“开かずの间の天魔太郎”

美贯受到朋友天马梦见（天马 ゆめみ）的邀请参加聚会，见到了九尾蒙面摔跤手与妖怪天魔太郎的战斗表演。

同日 午后3时40分

九尾屋敷・庭园

王泥喜得知村长被妖怪天魔太郎杀害。

同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の间

王泥喜赶到案发现场九尾之间，发现村长被长枪刺杀。现场另一名额上沾血的人刚好从昏迷中醒来，被送往医院。

同日 某时刻

九尾屋敷・庭园

对话 “事件のこと”、“村长について”
移动 留置所

被送往医院的人是天魔市的市长天马出右卫门，也是梦见的父亲。他以杀害九尾村村长九尾银次的嫌疑被警方拘捕。王泥喜接受了梦见的请求，为天马市长做无罪辩护。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “逮捕の理由”、“动机について”
移动 九尾村・妖怪横町

被逮捕的理由是凶器上沾有市长的指纹。动机是市长想要合并天魔市与九尾村，却遭到九尾村长的强烈反对。

同日 某时刻

九尾村・妖怪横町

对话 “ココネについて”、“心理学”、“依赖人について”
移动 九尾屋敷・ロビ－

希月心音作为新人律师，被成步堂派到九尾村来帮助王泥喜。

同日 某时刻

九尾屋敷・ロビ－

王泥喜与心音得知九尾蒙面摔跤手失踪的消息，并遇到了豪宅的管理人钱洗熊兵卫。



同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の间

对话 “现场の调查について”、“说得する”

调查

调查左侧村长尸体旁倒下的椅子，进入局部画面。
↓
局部画面下，调查椅子下的绿色包袱皮。
↓
退回外部画面，调查右侧市长椅子挡住的发光的小九尾天魔像。
↓
调查窗户。
↓
调查狐狸像、“不开之间”的门和桌上的凶器长枪。

对话 “事件の经维”、“妖怪のコンセキ”、“容疑者”、“担当检事について”

在现场两人遇到了热血的刑警番轰三。听到这次检控方的担当检察官是夕神迅，心音脸色一变。

同日　某时刻

九尾屋数・ロビー

对话 “グレート九尾”、“グレート九尾の死”、“事件について”

移动 九尾村・妖怪横町

钱洗熊兵卫告诉他们，九尾蒙面摔跤手决不脱下的九尾头罩被发现掉落在河边，可能已经被杀害。

同日　某时刻

九尾村・妖怪横町

对话 “事件の时の记忆”、“犯人は天魔太郎？”、“天魔太郎の特征”、“グレート九尾”

梦见在豪宅的走廊处看见了妖怪天魔太郎逃向大厅。

同日　某时刻

九尾屋数・ロビー

对话 “ゆめみへの口止め”、“アリバイ”

在大厅遇到了市长秘书美叶院秀一。他与熊兵卫坚称案发当时两人都在大厅，却没有遇到梦见看到的天魔太郎。

同日　某时刻

留置所 面会室

对话 “天魔太郎の复活”、“合并の理由”

看破

特征：右眼下眼皮快速跳动。

观光资源として魅力的だったからな。

举证“グレート九尾の写真”

对话 “合并の理由”

举证 “グレート九尾のマスク”

市长说他促进合并，是因为被人威胁如果不这么做，就要杀死他的女儿梦见。王泥喜推理九尾蒙面摔跤手的真实身分正是身为前摔角手的九尾银次村长，而真凶正是发现了这一点，从而杀掉了站在反对合并最前线的他。



法庭1日目

4月18日　午前9时15分

地方裁判所 被告人第3控え室

成步堂准备去取回律师资格，今天会在旁听席旁听。



同日　午前9时30分

地方裁判所 第4法庭

身为检察官，却同时犯下杀人罪的罪犯检察官夕神迅登场，展现了他可怕的心理操作能力。

寻问

～事件について～

だが、痛みで目を覚ました村长は、置物を手に取り、反击したのだ！

举证：对第5句证言出示证物“九尾と天魔の置物”。

↓

それでは、うかがいましょう。钝器に残った不自然な点とは。

解答：选择“指纹が残ってない”。

↓

ひょっとして。そのフロシキ……

解答：选择“置物を包んでいた”。

结论

番刑警认为天马市长先利用安眠药让九尾村长睡去，然后用长枪刺穿了村长。村长在激痛之下醒来，拿起手边的九尾天魔像进行了反击，让天马市长也晕倒在座位上。然而九尾天魔像上并没有留下指纹，王泥喜主张利用九尾天魔像攻击的话，应该会留下村长的指纹，这说明案发当时有第三人在场。

不过夕神检察官拿出现场一张染有天马市长血迹的包袱皮，主张当时这张包袱皮包住九尾天魔像，因此像上不会留下指纹，攻击过后包袱皮上却染上了市长的血迹。

夕神与番对现场留下的黑色羽毛和足迹发表了检控方的看法。

寻问

～妖怪のコンセキの真相～

だから村长の杀害も、结果として妖怪のシワザに见えたのだ。

威慑：第4句证言→追加证言。

↓

现场に妖怪のコンセキを残した后、市长は、眠る村长を杀害したのだ！

举证：对第5句证言出示证物“现场写真”。

↓

妖怪のコンセキが杀害前になかった证据は？

指疑：指向血迹上的羽毛或脚印。

结论

检控方主张市长留下妖怪的痕迹，是为了用恐怖镇压九尾村的反合并运动。夕神更拿出村长就是九尾蒙面摔跤手的情报，主张市长原本没有杀人计划，只打算扮作妖怪后引发恐慌，但在现场却发现了引领反合并运动的九尾蒙面摔跤手的真正身分，因此忽起杀心。在村长的身上也搜出了一封威胁信，声称“如果不将九尾村与天魔市合并，就将夺去其最爱之人的生命”，这是市长威胁过九尾村长的证据。番刑警认为天马市长扮作妖怪出现留下痕迹后，再将服下安眠药的村长杀死，就是事件的全貌。

然而现场照片上，清晰地印着沾有血迹的妖怪足印，黑色羽毛也是掉落在血迹上方，证明痕迹绝对是村长被杀后才留下的。天马市长若是遭到村长的反击而昏迷，又怎么可能有时间去伪装成妖怪并留下痕迹？王泥喜认定在场一定有第三人扮作天魔太郎。

梦见小姐的证言也提到她在走廊看到了天魔太郎逃向大厅。但是大厅有管理人钱洗熊兵卫和市长秘书美叶院秀一在，声称没看到天魔太郎。因此王泥喜要求传唤熊兵卫进行证言。

寻问

～ロビ-を见张っていたこと～

事件のあった15时过ぎも、管理人室でちゃんと见张ってたんだ。

举证：对第3句证言出示证物“テレビの番组表”。

↓

テレビを见ながらロビ–を见张れないことを示す证据品とは？

解答：举证“ロビ–の见取り图”。

结论

熊兵卫在证言中提到事件发生的下午3点之后也在看守着大厅，而事实上当时他正在观看电视，不可能监视大厅。夕神则主张用耳朵听着大厅的动静。

寻问

～耳はサボってねえ～

あそこには谁か来れば床がきしむ。绝对に气が付くんだオラは。

威慑：第3句证言。

↓

重要な证言ですか？

解答：选择“重要”→追加证言。

↓

天魔太郎はシャクジョウを持ってる。ヤツが通ればあれが音を立てらあ。

举证：对第4句证言出示证物“妖怪传说の绘卷物”。

↓

证人が、天马太郎はシャクジョウを持っていると、思い入んだ理由は？

解答：选择“天魔太郎を实际に见た”。

结论

熊兵卫坚称没有听到任何响声，更何况拿着锡杖的天魔太郎路过时不可能保持安静。但九尾村惟一传承了天魔太郎传说的绘卷中，天魔太郎没有拿着锡杖。熊兵卫能够说出天魔太郎拿着锡杖的原因，只能是因为他实际上见到了拿着锡杖的天魔太郎。



熊兵卫承认自己受限于九尾村的规矩“即使看到天魔太郎也不能说出口，否则灵魂会被抽掉”，因此即便看到了天魔太郎，也不能从自己的口中说出来。而真凶就是利用这一点，强行掩盖了自己的存在。夕神不得不承认在场确实有第三人。

同日 午前10时43分

地方裁判所 第4法庭

天马梦见作为证人出庭，证言案发时现场到底有没有天魔太郎。

心灵观测

～现场に天魔太郎がいたか？～

试探：指向上方乘着火焰车轮的妖怪。

↓

ゆめみが火车と间违えたものは？

试探：指向天花板的吊灯→整体证言变化。

↓

コシが抜けて座り入んでしまって。

指摘：第3句证言感情中的蓝色“悲伤”→整体证言变化。

↓

ゆめみちゃんが、勇气を持った理由、この证据品と关系あるのでは？

解答：举证“九尾草”。

结论

梦见在案发现场九尾之间并没有见到天魔太郎，不过却拾到并带走了绘有九尾草图案的万能钥匙。由于梦见本身持有九尾之间的钥匙，因此除她以外能够打开九尾之间的就只有这把万能钥匙。而这把万能钥匙在九尾之间被梦见发现，即是说直到梦见打开门为止，案发现场都是一个完全密室！能够杀害村长的也只有天马市长。

解答&指疑

犯人はどこから脱出したのか？

指疑：指向九尾之间的大门。

↓

正面扉の键が闭まっていた理由、それは……

解答：选择“真犯人が外侧から闭めた”。

↓

なぜ密室である现场に键があったのか？

解答：选择“部屋の中に键を投げ入れる”。

↓

犯人はどこから密室に键を投げ入れたのか？

指疑：指向换气口。

↓

犯人が空を飞んだ证据とは？

解答：举证“新闻の号外”。



结论

能够离开九尾之间的路径只有大门。王泥喜主张真凶带着万能钥匙从正门出去，锁门后从走廊爬入换气口，将万能钥匙丢回房间内。然而真凶穿过走廊去到大厅，却没有被架设在玄关的监视摄像机拍摄到，即是说真凶没有通过玄关却离开了豪宅。夕神提出另一种假设：来到大厅的天魔太郎又回到了走廊，她就是“企图包庇父亲，伪装成天魔太郎自导自演”的天马梦见。

就在梦见即将被逮捕之际，被告人天马市长忽然自称自己是被关在“不开之间”的天魔太郎。他自白市长杀死九尾村长，受到反击后揭开“不开之间”的封印后气绝。梦见前去报警时，天魔太郎的灵魂离开“不开之间”附身于市长身上。它在现场留下妖怪的痕迹，经过走廊和大厅时被目击，然后从大厅的窗户飞翔离开。肆意飞行之后，回到九尾之间刚好妖力耗尽，又变回了天马市长的外观。王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，审理延迟一天。

探侦2日目

4月18日 午后1时20分

成歩堂なんでも事务所

同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の间

对话 “捜查情报”、“グレ—ト九尾”

移动 成歩堂なんでも事务所

对换气口通道进行检查后得出没人通过通道的结论。

同日 某时刻

成歩堂なんでも事务所

对话 “今回の弁护について”、“ココネとの出会い”



同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “妖怪のコンセキ”、“思い出した事”

举证 “九尾と天魔の置物”、“胁迫状”

对话 “胁迫状”

移动 九尾村・妖怪横町

与（假装为天魔太郎的）天马市长交谈后，市长交给王泥喜一把打开“不开之间”的钥匙，这是他醒来后从犯人手里夺过并吞下的。王泥喜从恐吓信上发现美叶院秀一的嫌疑。只有他知道市长收到了恐吓信，只有他才能想出转移恐吓信嫁祸市长的手段。

同日 某时刻

九尾村・妖怪横町

对话 “思い出した事”、“开かずの间”

举证 “九尾と天魔の置物”

在九尾村遇到梦见小姐，她似乎神色有异，但看见王泥喜的瞬间因为惊吓而又恢复了常态。在听取情况时，王泥喜的腕轮忽然反映她在说谎，但还没来得及打听，梦见就被番刑警带走。

同日 某时刻

九尾屋敷・庭园

对话 “天魔太郎を见たか”、“ゆめみのウワサ”

举证 “胁迫状”

移动 九尾屋敷・九尾の间

从美叶院那里得知，梦见小姐似乎有“神凭”的情况，会变得行为古怪，而自身完全没有记忆。

同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の间

调查

调查左侧放置村长尸体的桌子，进入局部画面。
↓
局部画面下，调查桌子下的天魔九尾像碎片。
↓
退回外部画面，调查“不开之门”旁边的狐狸像。
↓
转换视角后调查屏风。
↓
自动退出调查界面后，再次选择调查，转换视角后调查屏风，进入物品调查界面。
↓
物品调查界面下，正面调查屏风，接着调查屏风背面中央的钥匙孔和两侧的钥匙。



成功解除机关，两人进入了“不开之间”。

同日　某时刻

九尾屋敷·开かずの间

调查

调查地面的护手霜。
↓
调查天魔太郎的雕像。
↓
调查祭坛、锡杖和换气口。

移动 九尾屋敷・ロビ－

掉落在地面的原创品牌护手霜，表示美叶院曾经进入过这里。王泥喜还在天魔太郎雕像下方的空洞中找到了一个黑色人偶。

同日　某时刻

九尾屋敷·ロビ－

对话 “スリの件”、“开かずの间の财宝”

对话 选择“天魔太郎の目击谈”，举证“村のオキテ书”

对话 “天魔太郎の目击谈”

移动 留置所

盘问熊兵卫后得知他是传说中的大盗“小豆”的孙子，“不开之间”的黑色人偶就是这位大盗作案后必定放置在现场的人偶。

同日　某时刻

留置所 面会室

对话 “ユメミのウワサ”、“ウワサの真相”、“妖怪のコンセキの真相”

心音以“梦游病”来解释梦见的“神凭”，使得天马市长相信梦见无法有意识地做出伪装工作来包庇父亲。现场妖怪痕迹既非市长也非梦见留下。

同日　某时刻

九尾屋敷·ロビ－

对话 “天魔太郎の正体”

虽然向美叶院进行了追问，但他却没有露出任何破绽。

同日　某时刻

九尾村·妖怪横町

对话 “思い出した事”

看破

特征：右手灵符在抖动。
それだけ言って。

对话 “思い出した事”

梦见和盘托出父亲在昏迷前说出的冲击性发言——“梦见，对不起。我杀掉了村长……”

法庭2日目

4月19日 午前9时30分

地方裁判所 第4法庭

上次审理中妖怪作案的推论被夕神自身否定，并主张现场的痕迹是梦见扮成天魔太郎留下。检控方传唤熊兵卫进行证言。

寻问

～妖怪の正体はゆめみ～

あれは现场を见つけたメイドが、开かずの间からでも盗んだんだろな。

举证：对第4句证言出示证物“开かずの间の键”。

↓

天魔太郎の正体を明らかにする证据品とは?

解答：举证“ハンドクリ—ム”。

↓

熊兵卫は、どこに衣装を舍てたのか?

指疑：指向右侧的窗户。

↓

これが、あなたが天魔太郎の衣装を舍てたという证据です!

解答：举证“新闻の号外”。

↓

アリバイのなくなる人物とはどなたのことでしょう?

解答：举证“美叶院秀一”。



结论

熊兵卫称梦见手上所持的锡杖是从“不开之间”中取来。但惟一能够打开“不开之间”的钥匙，案发当时已经被天马市长吞下，后来赶到现场的梦见根本无法进入“不开之间”，拿着锡杖的天魔太郎也不可能是她。王泥喜提出了掉落在“不开之间”的护手霜，发现上面附着的指纹主人是钱洗熊兵卫。这瓶护手霜是熊兵卫从美叶院身上盗走的，当日他负责假扮天魔太郎与九尾蒙面摔跤手进行战斗表演。之后从大厅连通“不开之间”的换气口处潜入，想要盗取爷爷流传下来的传言中“不开之间”的宝藏。空手而归后回到大厅，将天魔太郎的服装从大厅窗口处丢出屋外，就有了报纸上的天魔太郎飞翔照片。

“不开之间”的门无法从内侧打开，熊兵卫证言是有人突然打开了门，他急急忙忙逃走，也没有注意到是谁开门。不过当他离开时现场只有村长的尸体，而不见天马市长。夕神主张打开门的就是天马出右卫门。但由于熊兵卫自白作伪证，美叶院秀一也失去了不在场证明，他作为第三者侵入九尾之间，打开“不开之间”的可能性也十分充足。

同日 午前11时

地方裁判所 第4法庭

美叶院要证言他看到市长打开“不开之间”大门的情况。而且还听到了市长说出“梦见，对不起。我杀掉了村长……”的台词。

寻问

～现场で目击したこと～

ビックリした私は、电话のある右侧の廊下に逃げ入みました!

举证：对第5句证言出示证物“ゆめみの证言书”。

结论

美叶院说自己躲在走廊听到自白，看到市长打开门，然后撞见了冲出来的天魔太郎，慌乱之中逃到了安装有电话的右侧走廊。但是逃到此处，必然会撞见正在报警的梦见才对，而梦见却说没看到任何人。既然听见了市长的自白，而又并非身处走廊，那么美叶院很有可能就是密室中的第三者。

寻问

～九尾の间にいたこと～

近くで见る现场は……それはそれは悲惨な状态でした。

威慑：第4句证言。

↓

そうですね。现场の样子で、闻きたいことは……

解答：选择“凶器の样子”。

↓

この发言、重要だろうか?

解答：选择“重要”→追加证言。

↓

现场には……市と村の合并を祝う友好の像が落ちていました。

举证：对第5句证言出示证物“九尾と天魔の置物”。

结论

美叶院说自己趁梦见报警时进入九尾之间，躲在屏风后面没有被任何人发现。不过他描述出九尾天魔像原本举着杯子的友好形态。而知晓其原本的姿态的理应只有九尾村长与梦见两人，证明他处于室内并非案发后，而是凶案发生的瞬间。

夕神主张美叶院是九尾村长的好友，是村长私下将九尾天魔像的情报告诉了他。而且梦见已经证言过她进入现场时，只有村长和市长在，没有第三个人。案发时不在场的美叶院无论如何不可能是凶手。万事皆休之际，扮成天魔太郎附体的天马市长忽然踏上证言台，说自己回忆起了一些事情。

心灵观测

～ワレは妖怪なり～

もう1匹はワレの宿敌、九尾の狐じゃあ！

指摘：第4句证言感情中的绿色“喜悦”。

↓

市长は事件の时、どこにいたのか？

指疑：指向“不开之间”→整体证言变化。

↓

すなわち、グレート九尾が扉を开けてくれたのじゃあ！

指摘：第4句证言感情中的蓝色“悲伤”→证言变化。

↓

赤きマントのグレート九尾が扉を开けてくれたのじゃあ！

举证：对第4句证言出示证物“グレート九尾の写真”。

↓

天马市长、あなたの见た赤いもの。これのことではないのですか？

解答：举证“现场写真”。

↓

被告人の证言と、娘さんの证言のムジュン、说明できるのですか？

解答：选择“说明できる”。

↓

この证言が勘违いだったとして、その原因は何だったのでしょう？

解答：选择“美叶院が市长に変装していた”。

结论

根据天马市长的证言，王泥喜推测出当时市长所处之处并非九尾之间，而是“不开之间”。市长回想起从外侧打开“不开之间”大门的是九尾蒙面摔跤手，其身后还躺着鲜血横流的村长的尸体。梦见的证言中现场只有村长的尸体和市长，如果以市长处于“不开之间”，以及美叶院在现场为前提，那么现场的市长应该是美叶院所假扮的。

解答

この证据品が、事件の真实を覆い隐していたのです！

解答：举证“グレート九尾マスク”。

结论

王泥喜假设九尾蒙面摔跤手的真实身分并非九尾村长，而是天马出右卫门市长。蒙面摔跤手的真实身分是绝对的秘密，梦见早就知道九尾蒙面摔跤手就是天马市长，在进入现场时，即使看到倒下的九尾蒙面摔跤手也无法说出口，否则就会暴露了父亲的身分。美叶院利用了这一点，将假面套在自己的头上后倒在现场，梦见就先入为主地认为套上假面的是自己的父亲，也绝不可能去摘下假面确认。

首先美叶院进入了九尾村长和天马市长正在进行谈话的九尾之间，端来下好安眠药的咖啡。待两人熟睡之后，用长枪将村长刺杀，然后将熟睡的市长放置在“不开之间”。接着回到九尾之间戴上假面，化妆成作为九尾蒙面摔跤手的市长。一切准备就绪后，他发出悲鸣吸引梦见过来，然后将早已准备好的自白台词说了出来。嘱咐梦见去报警，叫救护车之后，打开了“不开之间”的大门，准备将市长拉出来。没想到偶然遇到了潜入里面，变装为天魔太郎的熊兵卫。熊兵卫逃走之际，就在现场留下了妖怪的痕迹，并在走廊吓走了梦见。此后美叶院按预定将市长放回了九尾之间，然后脱下假面扔出窗外，逃离了九尾之间。

现在只要市长承认他就是九尾蒙面摔跤手，这一连串的假设就能得到证明。但美叶院却以“天魔太郎的真相”威胁市长，企图逼迫他否认这一点，因为“天魔太郎的真相”是市长无论如何都不想公诸于世的。于是王泥喜急要求美叶院就“九尾蒙面摔跤手的真实身分”进行证言。

寻问

～グレ-ト九尾の正体～

そんなことになったら厄灾が访れる。オキテ书に书かれている通りにね。

威慑：第5句证言。

↓

ひょっとして天魔太郎の正体って……

解答：选择“开かずの间の财宝”→追加证言。

↓

天魔太郎がある限り、悲剧は缲り返されるのです！

举证：对第6句证言出示证物“アズキ小僧の人形”。

↓

しょ、证据か……あっただろうか……

解答：选择“もちろんある”。

结论

王泥喜察觉到“天魔太郎”其实是隐藏在“不开之间”的宝藏，所以无论如何都不能让真相公诸于世，否则村子里必定掀起波澜。然而传说中的大盗“小豆”早在数十年前就盗走了宝藏。

天魔太郎其实是曾为流浪者的市长祖先带到九尾村的巨大金块。但大量的财富却引发了九尾村内的纷争。祖先为了避免这种悲剧，才捏造了“妖怪天魔太郎”的传说，让人们因为恐怖而不再接近该处。天马市长爽快地报出了自己身为九尾蒙面摔跤手的名号，梦见也证言当时在案发现场所看到的“父亲”确实戴着九尾假面。但是夕神仍然要求王泥喜出示决定性的证据。

思考路线

现场の外にあった证据品で手がかりになりそうなものは？
选择：“グレ–ト九尾のマスク”。
↓
あのマスクに、手がかりが残っているとしたら何だろうか？
选择：“白い发の毛”。
↓
では、マスクに残っていた发の毛の持ち主は、谁だったんだろう？
选择：“美叶院”。

结论

村长并非九尾蒙面摔跤手的话，被河水冲上岸的假面内留下的白发自然是美叶院的头发。

解答

この最后の证据品が、全てのナゾを解き明かします！
解答：举证“シュウイチカラ–”。

结论

假面内的头发经过河水的冲刷显现出了白色，进行毛发鉴定就能证明这些白发就是美叶院原本颜色的头发！

美叶院一直贪图着“不开之间”的金块，但是那间豪宅是九尾村的文化遗产，不允许他随意下手。因此他才有了合并的算段，打算将整个屋子都夺过来。然而因为天马市长化身为九尾蒙面摔跤手进行阻挠，使得合并计划难有进展。因此他才设计了杀害村长，并让市长背负罪名的计划。

同日 午后1时23分

地方裁判所 被告人第3控え室

解答

これを返します。必要に……なるでしょうから。
解答：举证“グレ–ト九尾のマスク”。

结论

成步堂分析美叶院没有当场杀死天马市长的原因，是准备等天马市长被定罪后，看准时机公布他的真正身分，让九尾蒙面摔跤手的英雄形象一落千丈，便于促进合并计划进行。虽然九尾蒙面摔跤手的真实身分已经暴露，但大家反而因为九尾蒙面摔跤手的英雄气质，对市长的印象大幅提升，并希望市长继续作为摔跤手活动下去。

这就是心音与王泥喜共同出庭的第一个案件。然而在这和乐融融的结局背后，没人能想到，黑暗已经静静降临在身边。就从那个“法律学园杀人事件”开始，众人已经踏入了黑暗的第一步……



第3话
逆转学园

探侦1日目

10月24日 午后1时25分
私立テミス法律学园

心音来到培养律师与检察官的著名学园参加学园祭。

10月24日 午后1时29分
私立テミス法律学园・1阶・廊下

校内正在举行“模拟裁判”，全校学生与老师都集中到了大教室。

10月24日 午后1时33分
私立テミス法律学园・3阶・大教室

对话 “テミス法律学园”、“今日の予定”、“模拟裁判”

众人认识了学园的律师班班主任一路真二，并了解到模拟裁判的情况。王泥喜在现场观看模拟裁判，心音与成步堂则由心音从小到大好友的森澄忍带到待客室。

10月24日 午后2时15分
私立テミス法律学园・1阶・应接室

心音与成步堂忽然听到一声巨响。

同日 某时刻
私立テミス法律学园・1阶・廊下

同日 某时刻
私立テミス法律学园・校庭ステージ

调查

调查证言台后的尸体，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查尸体旁的笔记本、尸体上的箭矢、手腕上的痕迹。

↓

自动切换局部画面后，调查袋子下面压着的报纸。

裁判官班班主任道叶老师死在了学园祭校庭的舞台上，而死亡状况跟模拟裁判上进行的事件一模一样。

同日 某时刻
私立テミス法律学园・3阶・大教室

对话 “しのぶについて”、“道叶先生について”、“模拟裁判について”

对话 “ライブについて”、“胜败のゆくえ”

对话 “学园にいる理由”、“道叶先生について”

为防止模拟裁判的剧本内容泄露，知道剧本内容并进行准备工作的只有小忍和道叶老师。随后律师班的头名静矢零，以及检察官班的头名厚井知潮登场，他们分别担任模拟裁判的律师与检察官角色，而小忍则扮演被告人。由于被害者的死亡状况与剧本内容一样，小忍被逮捕。心音接下了小忍的辩护工作，对手则是夕神检察官。

当两人正要开始搜查之际，预定在学园祭进行演奏表演的牙琉响也检察官忽然出现。

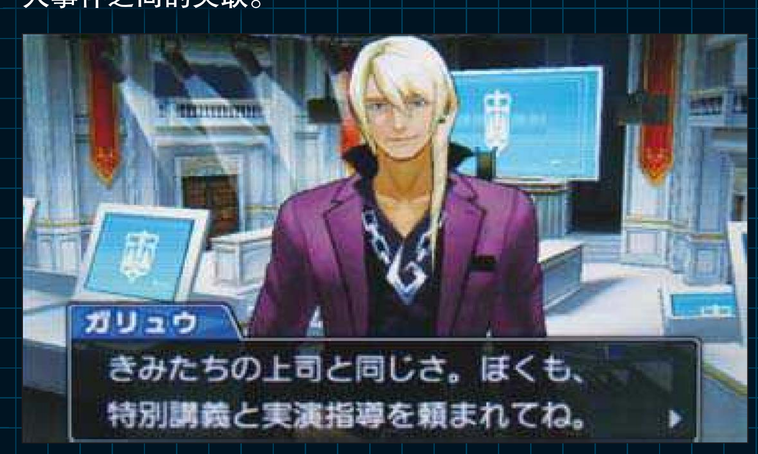
同日 某时刻
私立テミス法律学园・3阶・大教室

再现・模拟裁判

对话 “冒头弁论”、“弁护侧の主张”、“检察侧の反论”、“死体运搬の方法”

移动 法律学园・廊下

在牙琉检察官的帮助下，三人以再现模拟裁判的方式了解到了模拟裁判的剧本设定，以推测跟杀人事件之间的关联。



同日 某时刻
私立テミス法律学园・1阶・廊下

对话 “事件について”、“法律学园のウワサ”

移动 法律学园・大教室

杀人事件的凶案现场果然也是检测出了大量血液反应的美术室，然后尸体再被运送到舞台。跟剧本内容一样。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・3阶・大教室

对话 “レイについて”、“死体の目击”

移动 法律学园・校庭ステ–ジ

零在模拟裁判前，离开弓道场穿过舞台准备进入教学楼时，早就发现了尸体。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・校庭ステ–ジ

对话 “アツメについて”

看破

特征：抓住纸箱的右手在颤抖

森澄を守るために。

↓

ザンネンだけど……その主张はこの证据品とムジュンしてるんだ。

解答：举证“学校新闻”。

对话 “アツメについて”、“‘手段を选ばない’”、“3人のキレツ”

移动 法律学园・校舍里

在舞台处遇到了头顶纸箱罩住上半身的怪人宇和佐集芽，她准备在明天的裁判上给小忍添麻烦。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・校舍里

对话 “チシオについて”、“事件について”

移动 留置所

向知潮打听情报，得知舞台上原本放着的牙琉和成步堂的塑像就是出自他的手中。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “台本について”、“千枚通しについて”、“模拟裁判の准备”

小忍被逮捕时作为凶器被取证的锥子，原本只是模拟裁判用的道具证据品，然而上面的血痕是直到前一日为止都没有的。她在模拟裁判前自己的休息室中看到锥子，以为是道叶老师准备的道具，就没有怀疑而放入口袋中。

法庭1日目

10月25日 午前9时47分

地方裁判所 被告人第3控え室

心音第一次以律师的身分站上法庭。

同日 午前10时

地方裁判所 第4法庭

锥子上查出了道叶老师的血液和小忍的指纹，其余所有的一切都与模拟裁判的剧本一模一样。美术室中有新闻部的宇和佐集芽事先设置好的录音带，记录下凶杀瞬间虽然不清晰但确实传出的“杀了你！”的女性叫声。杀害时间为头天晚上6点～8点，但尸体被发现的时间却是模拟裁判进行中，因此掩人耳目搬运尸体的时机，只有所有人集中在大教室的模拟裁判前空白时间。惟独模拟裁判的3名出演者能够在这段准备时间内自由行动。结合录音带中的女声，检控方认定凶手就是惟一的女性小忍。

寻问

～台本と事件の类似～

威慑：所有证言。

↓

しのぶが意图的に台本に似せたと考えると、ここがおかしい!

解答：选择“犯人が自分しかいなくなる”。

结论

宇和佐集芽认为凶杀手段与模拟裁判如此相似，那么不知道内容的人绝不可能模仿。但是根据心音的看法，尸体被发现的时间是学园祭当天。如果小忍真是凶手，那么故意将凶杀状况设计得跟自己当日正在上演的剧本一样，则是不打自招的愚行。不过夕神提出，原本小忍是计划诱导他人发现尸体后报警中止模拟裁判，那么谁也不会发现凶杀状况与剧本一样。





寻问

～アツメの目击～

森澄の衣装をバッチリ着こなしていた。コイツは森澄に间违いない！

举证：对第5句证言出示证物“ステ–ジ衣装”。

结论

集芽证言她在开演前进入小忍的休息室后，被换好舞台服装的小忍诱导至舞台处。虽然模拟裁判开演前能够行动的人增加了一人，不过前天凶杀发生时刻她有不在场证明，不可能是凶手。但在王泥喜的追问下，集芽最终承认自己因为在追逐途中摔倒，并没有看到尸体，但她还是拍下了企图诱导她的小忍。照片中的“小忍”只有披着蓝色斗篷的背影。心音提出小忍的舞台衣装外侧是带有星座花纹的，而照片上的蓝色斗篷没有花纹，相信一定是服装的内外穿反了。而身为衣装主人兼设计者的小忍不可能犯这种错误。然而夕神再次反驳，因为服装设计上的缘故，小忍早上就在给服装内侧涂抹荧光涂料，然后内外对调进行风干。因此小忍并不是不知道而穿反，而是知道才反穿的。

解答

こ、これが、衣装を触った人物を示す证据品です。

解答：举证“学校新闻・号外”。



结论

荧光涂料衣装照片上胸前的手印引起了心音的注意。学校报纸上的照片中恰好拍摄到厚井知潮手上有荧光涂料，这正是他穿上了这件服装的最佳证据。

心灵观测

～オレが衣装を着た理由～

ヒラヒラした服の前に立った时……な、なんとッ！

指摘：第3句证言感情中的绿色“喜悦”。

↓

この状况とムジュンする证据品……なかったかな？

解答：举证“光るステ–ジ衣装の写真”→整体证言变化。

↓

男のオレが女の服を着たのは事实！

指摘：第5句证言感情中的蓝色“悲伤”→整体证言变化。

↓

违和感なし！完璧な女装だったぁッ！

试探：第6句证言。指向身上的石膏背心（ギプス）。

↓

ちょっと信じられないけど……可能性はこれしかないと思う。

解答：选择“チシオは女性”。

结论

在场暴露出了一个惊人的事实，原来知潮竟然是女性！她听说小忍的休息室有衣装，进去看到之后非常羡慕，就拿起来穿了一下。

解答

证人が女性だったことで、意味の变わる证据品とは？

解答：举证“テ–プレコ–ダ–”。

↓

しのぶ以外の人が、事件发生前に台本の中身を知る方法は……

解答：选择“しのぶから闻く”。

↓

これが、チシオちゃんが台本の内容を知っていた证据です！

解答：举证“模拟裁判の台本”

结论

虽然开演前空白时间带能够行动的女性嫌疑人增加到两位。但是不攻破只有小忍一人知道剧本的证据，就无法逆转。心音主张小忍有可能为了让知潮获胜而将剧本的内容透露给她。因为模拟裁判中只有知潮一人对被害者实际服装与预定上的差异做出了反应。

知潮讲出道叶老师用笔记记载了仅仅包含尸体状况和准备道具的另一份笔记内容。既然这个笔记有着外泄的可能性，那么即使是小忍以外的人，也有可能复制出相同的现场状况。检控方传唤了新的证人静矢零，就其杀害时刻附近的行动证言。

寻问

~杀害时刻付近の行动~

短いが、以上だ。他に闻きたいことがあるなら、うけたまわるが?

威慑：第4句证言。

↓

え–と、レイくんに闻きたいのは……

解答：选择“模拟裁判の准备は何を？”→追加证言。

↓

下校するまで、谁とも话していない。弓道场で1人、瞑想していたよ。

举证：对第4句证言出示证物“道叶の手帐”。

↓

テ–プの声の主として考えられる可能性は?

解答：选择“被害者の声”。

↓

テ–プの声が被害者のものなら、叫んでいた言叶の意味は……?

指疑：指向右侧的窗户。

↓

これが、あなたが天魔太郎の衣装を舍てたという证据です!

解答：选择“レイを叱っていた”。

结论

零证言他自己当天一整天都在弓道场冥想，没有跟任何人说过话，而晚上7点15分返回校舍时遇到了小忍。录音带中“杀了你！”的声音录制于凶杀发生的晚上7点10分，该时间带还留在学校的小忍十分可疑。但是道叶老师的笔记本中却记载着当天与零有重要谈话。至于录音带中的女声，因为不太清晰，有可能不是凶手的声音，而是被害人道叶老师的声音，言辞的内容则有可能是说快了的“喂，静矢零！（ko ra shi zu ya rei）”变成了“杀了你！（ko ro shi te ya ru）”，零也成为了嫌疑人之一。

检控方最后提出强有力的证据，是拍摄于23日当天，在美术室映有小忍和道叶老师合影的纪念照片。窗外明月高挂，墙上的时钟则指着晚上7点05分。就在裁判长将要宣判小忍有罪之时，知潮忽然自白自己就是真凶，然后小忍也表明自己才是真凶，紧接着零也表明自己才是凶手。对于如此混乱的局面，裁判长决定延期审理。



探偵2日目

同日 某时刻

成歩堂なんでも事务所

心音开始了新的搜查。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “弁护士交代の理由”、“自白の理由”、“3人の友情”、“杀害当日の行动”、“レイとの遭遇”

移动 法律学园・校庭ステ–ジ

小忍决定将自己的担当律师换成一路老师。与正在怀疑知潮和零的心音不同，一路老师担保会不择手段为三人全部做无罪辩护。心音与小忍约定：今天如果能够找出事实的真相，并用相应的证据说服小忍。那么小忍就必须接受真相，而且不更换律师。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・校庭ステ–ジ

对话 “ステ–ジについて”、“オブジェについて”

调查

调查左侧检控席上的白色碎片。

↓

转换视点后调查左侧检控席内侧下方的紫色碎片。

↓

调查左侧的雕像，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查左侧操场上的紫色碎片、中央报纸右侧的白色碎片

↓

退回外部画面，调查裁判长座位，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查桌上的紫色碎片。

↓

剧情后获得证据品，并自动进入下一个调查画面。

↓

调查滑轮。

↓

自动切换外部画面后，调查旗帜。

↓

再次调查旗帜。

↓

调查女神像。

将舞台上被损毁的雕塑碎片收集起来，复原全部碎片后，竟然出现了一尊完成预想图上所没有的女神雕像。众人还找到了被挂在连接舞台与美术室之间滑轮索上的，被扎成了一个袋状的校旗，旗帜本身还沾有少量血迹。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・校舍里

对话 “ステ-ジからの逃亡”、“绝望の果てに”、“アツメの撮影技术”

移动 法律学园・廊下

焚烧炉中找到了原本应该在舞台上的牙琉标志旗帜的残渣。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・1阶・廊下

对话 “自白の理由”、“ユガミ检事との关系”、“道叶の手帐について”

在走廊遇到静矢零。他自称已经与小忍不存在任何友情。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・3阶・美术室

对话 “美术室の搜查”、“进展したこと”

调查

调查地面被绳子圈起来的部分。

↓

调查右侧窗口前的卷扬机。

↓

调查左侧窗户下的陶器。

↓

调查左侧地面的剧本。

↓

调查左侧的雕像，进入局部画面。

↓

调查右侧的桌子。

↓

调查中央墙上的时钟。

↓

……バン刑事、ここにありますよ。撮影时刻が6时だと示せる证据品！

解答：举证“ステ-ジ准备中の写真”。

↓

すべては、ここを见れば明らかです。

指疑：指向吊车吊着的木板。

移动 法律学园・大教室

美术室窗边的陶器沾有血迹，下方是体育仓库，搬运方法看来也很有可能跟剧本完全一样。另外经过调查，美术室的时钟快了一个小时，而当日作为证据照片上的月亮，是搬运途中的舞台布景上的月亮，决定性证据照片被彻底攻破。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・3阶・大教室

对话 “自白の理由”、“事件当日の行动”、“女だとバレて”、“报告系”

举证 “备品のカメラの写真”

对话 “道叶の芸术センス”

举证 “テ-プレコ-ダ-”

从知潮口中得知舞台上拼凑出的白色女神像，其实是案发前美术室桌上摆放着的奇怪雕像。道叶老师在案发当日不小心将其打碎，带回美术室拼装成了另一件艺术品。美术室录音带中小忍的那句“杀了你！”跟模拟裁判中小忍的台词一模一样，录音带很有可能是真凶准备的“捏造证据”。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “レイへの疑惑”

看破

特征：领巾在抖动

何の问题もない。

↓

レイくんが里切られたと感じるような正体って、たぶん……

解答：选择“报告系”。

↓

しのぶの正体、そしてレイくんと事件の关连を示せるモノがある。

解答：举证“道叶の手帐”。

对话 “レイへの疑惑”、“レイについての报告”，举证“レイの名前入りメモ”

对话 “第2の理由”

在与小忍的交谈中，王泥喜发现她的真面目是学园传闻中“报告者”。她得知了零利用金钱购买考试成绩的消息，并报告给了道叶老师。而零也因此被道叶老师叫去谈话，从而推理出小忍的身分，因此才有了之前“不存在任何友情”的说法。

法庭2日目

10月26日 午前9时45分

地方裁判所 被告人第3控え室

美术室录音带是确切无疑的“捏造证据”。

同日 午前10时

地方裁判所 第4法庭

夕神一开始就爽快承认照片的错误，并将审理的主题确定为搬运尸体的方法。他主张杀害现场在美术室中央，然后尸体通过朝向校舍背后的窗户被丢下来，窗户旁的陶器上沾有的血迹证明了这条移动路线。而尸体没有出现其余外伤这一点也跟剧本上一样，因为有软垫在下方垫着。接下来尸体就被体育仓库的搬运车运到了舞台上。

寻问

～目击したこと～

ぼくが立っていたのは、ステ–ジと校舍里との间あたりだったかな。

举证：对第4句证言出示证物“ステ–ジ准备中の写真”。



これを调べれば、写真の人物との关连がわかるかもしれません！

解答：选择“レイの首元を调べる”。



证人はこれを目的にして、クレ–ンの操纵席についたのです！

解答：选择“クレ–ンで死体を运ぶため”。

结论

零证言在众人集中在大教室的空白时间带，他站在舞台与校舍背后之间区域，亲眼看见小忍从舞台背后搬运着惟一一个能够承受高空跌落的软垫向校舍背后走去。但是当日舞台和校舍背后之间隔着一道不透明的工事围栏，在零所描述的位置的话，是根本不可能看到小忍从舞台背后走出来的。此时夕神告诉大家，当时零在打工，正坐在吊车的操纵席上，处于上空，能够看到舞台背后的小忍。心音再次做出假设：在模拟裁判即将开演前，零是不可能还在打工的，那么可能是在开动吊车搬运尸体。但操作吊钩需要动用到双手，而零的左手在案发当日晚上受伤，因此不可能操作吊钩。为了不让打工的事暴露，前一天包扎好伤口的零才选择在空白时间开走吊车，这也是他当时位于驾驶席的理由。

解答

はい。死体移动には、マットやカゴではなく、これが使われたんです！

解答：举证“校旗”。

↓

ワイヤ–说が正しいとするなら、あの血痕は……きっと！

解答：选择“被害者の血液じゃないのでは！”。

结论

如果搬运尸体的方法跟剧本上一样，那拿着软垫的小忍就不可能脱离嫌疑。心音想到利用美术室校庭侧窗口和舞台之间的滑轮索搬运尸体。调查舞台时发现的校旗原本为袋状，很可能就是装载着尸体直接滑到了舞台上。心音主张正是滑轮索搬运尸体才使得两座雕像被损坏，但“雕像倒下的声音”若是等于“尸体掉落在舞台”的时机，那么他们在“模拟裁判进行中听到声音”这一点，就与零看见“模拟裁判前舞台出现尸体”的大前提产生了矛盾。在心音与夕神的追问下，零终于承认开演前舞台上根本没有尸体。但如此一来在模拟裁判进行期间，只有负责音响的“音响负责人”能够自由出入大教室，而这名学生仍然是小忍！

不管走哪条搬运路线，最终嫌疑人都只有小忍。然而就在裁判长即将下达判决前，静矢零再次自首，称自己才是真正犯人。



心灵观测

~自白~

シノブは无实なのさ!

试探：第7句证言。指向小忍。

↓

つまり、败北したのは替え玉さ。ぼくは负けてない。

指摘：第2句证言感情中的绿色“喜悦”。

↓

左の2阶席が空席だとすると……この证据品とムジュンする。

解答：举证“大教室の见取り图”→整体证言变化。

↓

无人の……音响室を抜ければ。

指摘：第4句证言感情中的蓝色“悲伤”。

↓

つまりその人物は、この时……音响室にいたことになる。

解答：举证“森澄しのぶ”。

↓

2人が友情の证をつけている场所は……

解答：选择“ピンチの时に触れる场所”。

结论

静矢零主张他使用了替身出演模拟裁判，趁一路老师在二楼右侧审查员席位致辞的时机，离开了大教室，然后穿过无人的音响室，就能自由行动。但一路老师所在的审查员席位应该是在二楼左侧，与零的主张相矛盾。而最悲哀是，一路老师进行致辞的时候，音响室当时如果有小忍在，那么零的证言就成了一纸虚言；如果小忍不在，那么就代表当时小忍正在校舍中自由活动。零的证言无论如何都救不了小忍。

零向大家表白，自己至今为止的所有成绩，都是双亲擅作主张用钱买来的。他为此事通过电话向双亲理论时，被小忍听到。他想到小忍向道叶老师告发了此事，必然是已经不再将他视作好友。因此他为了补偿小忍，愿意自己背上罪名，让小忍获得无罪判决。而今天做出对小忍不利的证言，是因为他相信只要说出真相，心音一定能够救出小忍。三人坚固的友情再次得到验证。



解答

しのぶ以外に、模拟裁判中のアリバイがない惟一の人物は!

解答：举证“一路真二”。

↓

空席から行われた演说。この状况に说明がつくとしたら、それは……

解答：选择“演说は录音で行われた”。

结论

如果二楼左侧的审查员席确实是空席，那么一路老师就有着用录音进行致辞，本人却不在现场的可能性。

指疑&解答

一路先生の演说とムジュンしているのは?

指疑：指向中央金色雕像。

↓

この演说の时间から、录音の可能性を示せないかな?

解答：举证“声纹鉴定结果”。

结论

大教室中原本白色的女神像在案发当日被道叶老师不小心损坏，因此找了个金色的女神像作为代用品。但一路老师却将现场“金色”的女神像说成了“白色”；另外根据声纹鉴定结果，捏造的美术室录音带中有10分35秒的不明杂音，恰好跟一路老师致辞的时长一模一样，极有可能是被消去的一路老师的致辞演说。

寻问

~一路先生の一大证言~

それでも、私は森澄を守ろうとした。教师、いや人としての善意からです。

举证：对第5句证言出示证物“テ-プレコ-ダ-”。

结论

一路证言小忍要求他以录音致辞制造不在场证明，并于致辞期间来到音响室。小忍对他坦白了杀人行径，并要求一路为其三人作无罪辩护，否则就以录音致辞的情况将他设计为共犯。因为小忍成功奉行了他“不择手段”的理念，因此他也决心“不择手段”守护小忍。但心音指出，一路交给零的捏造录音带中录下小忍的声音，是对小忍非常不利的证据，这摆明是要让她服法的卑劣手段。一路辩解他于23日晚上6点～8点的杀害时间段根本不在学校。然而知潮证言舞台上的成步堂雕像是她晚上7点以后拜托一路制作的，推翻了一路的不在场证明。

寻问

一路先生の芸术作品

一方の私は、7时から8时半の间で1体の8割ほどを作り上げたのだ。

威慑：第2句证言。

↓

いかがでしょう。证人の主张を认めるのですか?

解答：选择“认める”。

↓

わたしたち全员が犯していた大きな过ちの答え……それは!

解答：选择“杀害现场が违う”。

↓

この事件の、本当の杀害现场とは!

指疑：指向舞台（ステ–ジ）。

↓

杀害时刻にステ–ジにあって、血痕のついていたものは……

解答：举证“校旗”。

↓

被害者の血液を吸い取ったのは?

指疑：指向牙琉标志的旗帜。

↓

犯人は、これを使って血液を美术室に运んだんですよ!

解答：举证“燃えカス”

↓

ワイヤ–を传い、オブジエを割ったモノの正体とは?

解答：举证“天秤を持つた女神像”。

↓

それを考え合わせれば、女神像を移动させた理由……

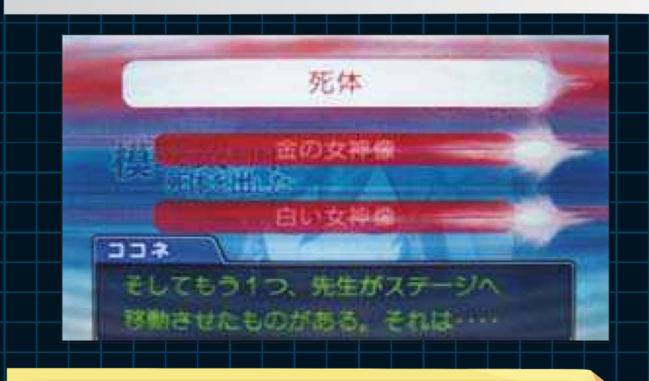
解答：选择“死体を发见させるため”。



结论

一路主张他从7点到8点半之间将一座雕像制作完成了剩余的8成，要达成如此高效率的作业，是不可能半途走开去美术室杀人的，证据就是小忍在8点半时看到了完成的两座雕像。心音不能颠覆一路未曾离开舞台的事实。于是她假设真正的案发现场并非美术室，而是舞台，一路并不需要离开舞台就能杀死道叶老师。

被害人的死因是大量失血，但尸体被发现时舞台上却没有相应量的血迹。心音推测因为被害人被杀时身下垫了两面旗帜。上方的牙琉旗帜大量吸血后，经过滑轮索搬运，将血液运到了美术室，做成杀害现场的伪装，之后已经被焚烧炉销毁。而下方的校旗只染上了牙琉旗帜渗出的一点点血，故血痕也不多。至于模拟裁判进行期间心音听到的巨响，其实只是一路将原本存在于美术室中的变异白色女神像放在袋状校旗中，以滑轮索搬运至舞台撞翻了两座雕像。这样做的目的是为了让尸体尽快被人发现，好让当时本应在大教室中做致辞的自己拥有不在场证明。



思考路线

それなら、先制が隐し场所から死体を出したタイミングは?

选择：“模拟裁判中”。

↓

模拟裁判中……そしてその中でも、特にこの时间に限られる。

选择：“演说をしている间”。

↓

そしてもう1つ、先制がステ–ジへ移动させたものがある。それは……

选择：“白い女神像”。

↓

事件前にステ–ジにあり、死体を隐すことができたものは?

选择：“ナルホドのオブジエ”。

结论

心音推测一路在头天晚上并没有完成成步堂雕像的塑造，而是将尸体藏在其中，并盖上白布扮作了成步堂雕像，才能掩人耳目在舞台上拜访了一个上午。

解答&指疑

死体の状况と、目指すカタチ！ それを考えれば……

解答：选择“两手を后头部で缚る”。

↓

被害者の死体にあつて、今のわたしに欠けているものとは？

解答：举证“凶器の矢”。

↓

ナルホド像のウデのかわりになつたのは？

指疑：指向一路手持的长枪。

↓

この枪が、被害者に刺さつていたことを证明するには……

解答：选择“枪の血液反应を调べる”。

结论

要让尸体复制出成步堂的经典指证造型，需要将两手绑在后头部，用手指伪装成成步堂的尖发；而成步堂伸出的手臂因为箭矢长度不够不能完美再现。考虑到杀人如果是突发事件，那么伪装手臂的一定是当时一路身边的物品。而一路手持的长枪则长度刚好。以长枪代替手臂的话，长枪必然要穿透道叶老师的身体，调查枪上的血液反应的话就能证明这一点。

一路真二接受贿赂的情报从“报告者”处传到了道叶老师耳中，于是道叶老师就在一路真二晚上进行雕像作业时找到他理论，然后被其恼羞成怒杀掉。一路也知道道叶老师笔记中关于尸体部分的情况，才想到了这个让小忍背负罪名的毒计。

同日　午后1时23分

地方裁判所 被告人第3控え室

某日　某时刻

私立テミス法律学园・3阶・大教室

小忍、零和知潮之间的友情让王泥喜也想起了自己的亲友，但随后因为某个案件的发生，让王泥喜与他的亲友天人永隔。这就是发生在成步堂解决的法庭爆破案之前，王泥喜所接手的案子。







第4话　化为星辰的逆转

法庭1日目

12月16日　午前9时12分

地方裁判所 被告人第4控え室

大河原宇宙开发中心发生了一起杀人事件。被害者宇航员葵大地是王泥喜独一无二的亲友。而在7年前驾驶故障的火箭从宇宙成功生还，创造了“HAT–1号的奇迹”，被誉为英雄宇航员的星成太阳则成了嫌疑人。王泥喜接下了他的辩护。

同日　午前9时55分

地方裁判所 第4法庭

昨日在大河原宇宙开发中心火箭发射前，有人以炸弹爆破火箭，使得发射中止，并且刺杀了葵大地。作为嫌疑人被逮捕的就是葵大地的前辈星成太阳。

寻问

～事件の经缉～

ロケット打ち上げの直前のことだ。爆弹がドッカーン！ と爆发した。

威慑：全部证言。

↓

检察侧の说明で、まだ明らかになつていない事实とは？

解答：选择“被害者をラウンジに运んだ理由”。

结论

事发当时第1发射台和中央栋2F发生爆炸。第1发射台在场的只有星成和葵两人。两人逃到中央栋3F的休息室时，葵已经遭到刺杀。尸体的第一发现者是开发中心站长大河原有忠以及在场的炸弹组刑警贺来穗美。凶器是附有被害者血迹的匕首。炸弹爆炸时中央栋2F和发射台中层升降机附近已经化为火海。从休息室到第1发射台需要通过指纹认证门，而当天能够通过那扇门的人只有作为乘员的葵、星成，以及开发中心站长大河原有忠。大河原站长在炸弹爆破时正和其他工作人员待在一起，有完美的不在场证明。设置在休息室的摄影机也拍下了星成担着葵的尸体进入休息室的画面。另外星成从发射台一直带着一个装着贵重研究材料的容器逃离，不过似乎与本案无关。

王泥喜提出，若是星成杀害了葵，那么没有理由特地将葵搬运到休息室。夕神则反论星成是为了让摄像机拍摄下他救助同伴的样子以消除自己的嫌疑。而且星成还特地在休息室设置了装在大象布偶“捏造君”中的第三颗炸弹，企图连被害人一起，将休息室中的所有证据品全都炸毁。幸得到来现场的拆弹专家贺来穗美将其及时解除。而在星成的口袋中，还搜出了这颗炸弹的远隔起爆遥控器。

寻问

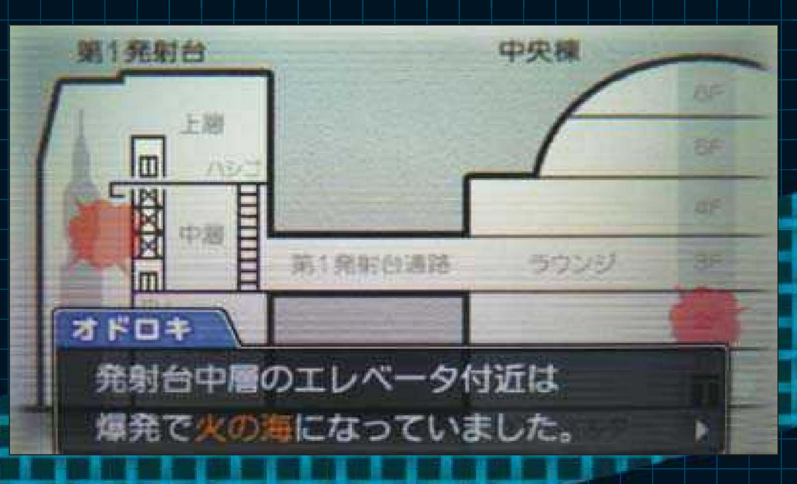
～オレは杀してない～

いつも通り、エレベ–タで中层に降りて、通路へ向かったんだよ。

举证：对第2句证言出示证物“仕挂けられた爆弹”。

结论

星成说他担着失去意识的葵从发射台升降机降至中层，然后逃到了休息室。但是爆炸当时发射台中层升降机附近已经化为火海，升降机根本无法使用。



寻问

～脱出のル-ト～

上层を通ったんだ。例のカプセルを持ち、葵を右肩にかついで降りたよ。

举证：对第3句证言出示证物“宇宙センタ–の断面图”。

↓

星成が上层から中层へ降りられない理由は？

指疑：指向梯子。

↓

酸素ボンベの残量とムジュンスル证据品はこれです！

解答：举证“监视カメラの映像”。

↓

酸素ボンベのデ–タとムジュンする所は？

指疑：指向左肩的数字“50”。

↓

どうして、酸素ボンベの残量がちがうのか……その理由は！

解答：选择“かついでいる人物が逆だった”。

结论

星成改口说他是从上层的另一条通路降至中层的，但这条通路必定会通过梯子。当时星成一手担着加上宇航服有100公斤重的葵，一手拿着材料容器，实在难以想象还能攀爬梯子。夕神主张星成当时杀害了葵，然后先将尸体抛下去，自己再拿着容器单手爬梯。证据就是因为高空跌落，被害者宇航服上的氧气瓶已经破裂。

王泥喜注意到，休息室监视画面中星成肩上的氧气瓶残量显示为“50”，而鉴定报告中的最终残量为“80”。残量自然是不可能增加的，因此王泥喜断定画面中大家认为是星成的人其实是葵。事实上根本不是星成担着葵逃离，而是葵担着星成逃离。这样一来葵在进入休息室时仍然存活，而此后进入了休息室的某个第三人，也有了成为真凶的可能性。

就在裁判长准备传唤贺来穗美出庭作证时，警察机动队爆弹处理人员马等岛晋吾忽然冲出来，说原本已经解除的爆弹即将发生爆炸。现场一片混乱，接下来就有了王泥喜掩护旁听的小忍，被炸伤的一幕。

探侦1日目

12月19日 午前9时12分

成步堂なんでも事务所

王泥喜负伤入院后，“宇宙开发中心爆炸杀人事件”由成步堂代为负责。



同日　某时刻

留置所 面会室

对话 “事件について”、“HAT–1号の奇迹”、“宇宙について”、“被害者について”

移动 宇宙センター・エントランス

星成说当时有人给自己下药，使他昏迷过去。

同日　某时刻

宇宙センター・エントランス

对话 “大河原について”、“事件について”、“HAT–1号について”

移动 宇宙センター・ラウンジ

站长大河原有忠讲述了7年前由自己一手负责的“HAT–1号计划”，其目的是探索小行星。当时星成乘坐着火箭“HAT–1号”升上宇宙，向小行星群发射了小行星探查机“未来号”，然后回归地球。途中由于火箭的种种事故，结果就有了“HAT–1号的奇迹”这一事件。而5天前“未来号”带着小行星的材料样本返回了地球。

同日　某时刻

宇宙センター・ラウンジ

移动 宇宙センター・第1发射台通路

同日　某时刻

宇宙センター・第1发射台通路

对话 “现场の调查”、“事件当时のこと”、“目击者”

移动 宇宙センター・ラウンジ

番刑警给出情报，中央栋4F的一名工作人员在利用4F的逃生梯往下爬时，从3F的窗户看到了案发现场的情况。

同日　某时刻

宇宙センター・エントランス

调查

调查地面尸体的痕迹。
↓
调查空中的无重力训练器具。
↓
调查绿色门，自动介绍三道门的情报。
↓
调查月面步行训练器，进入训练器局部画面。
↓
训练器局部画面下，调查月面步行训练器里侧的排线渠，进入排线渠局部画面。
↓
排线渠局部画面下，调查中央闪光之处。
↓
退回训练器局部画面，调查月面步行训练器右侧的垃圾通道。
↓
退回外部画面，调查蓝色门进入局部画面。
↓
局部画面下，调查左侧指纹认证器旁的红色把手。
↓
退回外部画面后，视点切换至能同时看到红色和绿色门的视点，调查左侧桌子抽屉里的按钮遥控器。
↓
关闭立体影像后，调查屏幕左上角的裂纹，进入局部画面。
↓
局部画面下，再次调查裂纹。

经过现场调查后，成步堂与心音被导航机器人PONCO带到了参观区域。

同日　某时刻

宇宙センター・见学スペース

对话 “HAT–1号”

举证 “葵 大地の解剖记录”

对话 “发射台の仕组み”

移动 宇宙センター・第1发射台通路

成步堂与心音被领到的参观区域构造跟第1发射台一模一样，只是没有实际机能而已。两人从PONCO处得知，案发时葵所带着的容器，就是“未来号”带回来的小行星石样本，原本保管在第1发射台的金库中。另外9点方向的第1发射台的火箭发射前，会连同整个发射台一起移动到12点方向的发射场。但这种重要的移动，一定要先解除在休息室里的安全装置才能进行。

同日 某时刻

宇宙センター・第1发射台通路

对话 “现场の弾痕”、“指纹のデ–タ”

举证 “监视カメラ映像”

心锁

番刑事の悩みの原因と言ったら、コレしかないんだよな……

解答：选择“正义”。

↓

……警备体制が甘かった？それはこの证据品とムジュンしますね。

解答：举证“警察の避难诱导”。

↓

でも……この人が最初から警备に参加しているのは不自然なんです！

解答：举证“贺来ほずみ”。

对话 “协力的な理由”、“ユガミ检事のこと”、“7年前の亡灵”

火箭发射前警方设置的严重警备，是因为在发射的前几日，大河原站长接到了匿名的电话爆炸预告。另外夕神一直在追逐着“7年前的亡灵”。7年前的事件也是发生在这个宇宙开发中心，同样也是接到了电话威胁，而且7年前正好夕神也因为杀人罪而受到了有罪判决。看来这次的事件必然跟7年前的事件，以及夕神的过去有着联系。



同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

对话 “夕神という名字”、“目击者”、“弁护士を嫌う理由”

移动 留置所

4F的事件目击者名为夕神辉夜（夕神 かぐや），是夕神检察官的姐姐。她在逃生时见到了休息室中凶杀发生的瞬间。一片漆黑的房间里，有个可疑的人左手持着打火机照明，右手拿着匕首捅了下去。虽然没看到凶手的脸，但时间刚好是早上10点。另外凶手左手所持的打火机上有个漂亮的地球



花纹。另外在交谈过程中成步堂发现辉夜对法律充满了不信任感。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “ライタ–について”

同日 某时刻

成步堂なんでも事务所

对话 “ケガの具合”、“葵 大地”、“《大丈夫》”

王泥喜向成步堂提出要暂时离开事务所，要用自己的双手将犯人抓获。

法庭2日目

12月20日 午前10时15分

地方裁判所 第5法庭

葵死于休息室，那么尸体第一发现者大河原站长的证言就需要重新听取。

寻问

～现场发见时に见たもの～

あの人影は……星成だったのかもしれん。

威慑：第4句证言→追加证言。

↓

贺来刑事が、怪しい人影に向けて2发イカク射击をしたのじゃ。

举证：对第5句证言出示证物“弹痕”。

↓

これで、现场で起こったことに关して、问题は无くなったか？

解答：选择“问题ある”。

↓

第三者が存在した可能性を示す证据品とは？

解答：选择“弹丸”。

结论

大河原站长证言贺来刑警对着拿着打火机的人进行了两发威慑射击。虽然现场只有一处弹痕，但夕神却立刻拿出现场的38口径子弹，证明其中一颗是命中了葵的氧气瓶，另一颗则在屏幕上留下了38口径的弹痕。但是判明了贺来刑警用的是38口径的子弹后，留在现场的10口径子弹，就正好证明了现场有第三人存在。

寻问

～现场发见时に见たもの2～

その时、人影が东侧の管制室にいるワシらを、击ってきたのじゃ。

举证：对第3句证言出示证物“弹丸”。

↓

ラウンジから、逃げ出すことのできる惟一の人物とは？

解答：举证“大河原有忠”。

↓

これを调べれば、あなたがラウンジにいたことが证明されます。

解答：举证“贺来刑事の拳铳の弹丸”。

结论

大河原站长说位于东侧管制室的他与贺来小姐遭到了休息室中央不明人影的射击。子弹被自己身上的奖章挡住，救了他一命。但成步堂找到的子弹是掉落在南侧月面步行训练机的后方，其位置与中央向管制所方向射击的理论弹道完全相反。接着夕神指出，实际上大河原站长和贺来小姐应该是在南侧的门外遭到枪击，不单解决了子弹掉落位置的问题，还因为两人堵住了南侧出口，使得第三者在场的假设彻底被推翻（西侧是通向第1发射台的道路，不仅需要指纹认证，当时还浓烟滚滚；而东侧通向管制室的门，只有大河原站长的指纹才能打开）。

成步堂再次主张，如果在场的第三人是大河原站长，就能成功从通向管制室的门逃离现场。假设大河原站长比贺来刑警先赶到现场并进入了休息室，然后贺来刑警进行威慑射击的对象就变成了大河原站长。如此一来，留在他奖章上的弹痕，应该是贺来刑警所射出的38口径的弹痕。而命中被害人氧气瓶的子弹，可能才是大河原站长所射出的10口径子弹。

大河原站长承认了成步堂的大部分推断，但他称第一个进入休息室的他，其实也目击到了另一个神秘人。辉夜目击到神秘人影的时间是早上10点，当时他正在4F与工作人员一起进行避难诱导，有不在场证明。



心灵观测

～本当に目击したこと～

その后、再びのぞいてみたらヤツが消えておった！

指摘：第4句证言感情中的黄色“惊讶”。

↓

もちろん第1发射台侧の扉も、

指摘：第6句证言感情中的蓝色“悲伤”。

↓

真犯人はどこを通って逃げたのか？

指疑：指向西侧通往第1发射台通路的门。

↓

真犯人は、この人の指纹を使って、セキュリティを突破したのです！

解答：举证“星成太阳”→整体证言变化。

↓

エレベ—タ侧の扉から、贺来刑事が现れたのだ！

指摘：第3句证言感情中的黄色“惊讶”。

↓

あなたの惊きは……ここがおかしいんです！

解答：选择“刑事が来たときの方が大きい”。

↓

现场发见后の写真と比べて变わった所は？

指疑：指向指纹认证器左侧的红色把手→整体证言变化。

↓

ワシは、安全装置を外すしかなかったのだ。

指摘：第1句证言感情中的绿色“喜悦”。

↓

大河原さんが发射台を移动させた真の目的は？

解答：选择“发射台を别の场所と入れ替える”。

↓

第1发射台と入れ替えられていた场所は？

指疑：指向右侧的参观区域（ロケット见学スペ—ス）。

↓

扉の先が见学スペ—ス通路である证据は？

指疑：指向宇航员背后地面的数字“2”。

结论

大河原主张他来到休息室门前时遭到了神秘人的射击。躲过之后一会儿再往里窥视，却发现没有了神秘人的踪影。成步堂推测神秘人是利用星成太阳的指纹，从通向第1发射台的通路逃离了现场，而实际上指纹认证器上也确实查出了星成的指纹。当贺来刑警赶到时，先到一步的河原站长转动了休息室的安全装置把手，使得第1发射台进行了移动，现场照片上把手的区别也证明了这一点。但是事后调查中发现第1发射台还是留在原地没有移动过。惟一能够解释这个矛盾的理论，只有第1发射台一开始就不在9点钟的原位，站长操作把手后，让其回到了原位。不过夕神反论，站长操作把手是在案发之后，若是一开始第1发射台不在9点钟的原位，那么当葵和星成逃出发射台时，也就不可能进入休息室了。

此时成步堂在心音的提醒下做出假设：9点钟方向的第1发射台和3点钟方向的参观区域一开始就已经互相对调。星成和葵打从一开始就没有进入第1发射台，而是从左侧的第1休息室直奔参观区域。同时真正的犯人则从右侧的第2休息室，进入了第1发射台，给火箭装上了炸弹。由于第2休息室的门是不需要指纹认证的，因此能设置炸弹的人也并不局限于星成了。真凶设置好炸弹后，回到第1休息室潜伏起来，待炸弹爆炸后，杀害了从参观区域逃回来的葵。之后他利用星成的指纹打开门逃向了参观区域。随后赶到的大河原站长将两个发射台调换回了原位。这样犯人就从参观区域逃了出去。第1休息室影像中拍摄到通路上印着的“2”，正好证明了当时星成和葵经过的是通向参观区域的第2发射台通路。

这样一来，“两人如何离开化为火海的发射台”的谜题也迎刃而解，因为当时两人所处的参观区域根本没有发生爆炸，葵只是扛着星成，很正常地由升降机回到了中层通道。当日中央栋2F也发生了爆炸，所有的工作人员都前往地下避难所避难，因此也没人察觉到调换了发射台区域。

大河原站长承认了他调换发射台的事实，但对于原因始终不愿意吐露详情。夕神检察官坚持认为星成是凶手。虽然他承认发射场曾经调换过，但是并没有证据表明神秘第三人在杀死葵后逃到了参观区域。此时番刑警赶到法庭，带来了附有葵的血迹和真凶指纹的打火机，而指纹并非星成的。打火机既然是在参观区域被番刑警找到的，说明真凶确实在杀人后进入了参观区域，并不小心掉落了打火机。此时星成与葵都在第1休息室里被大河原站长所发现，星成自然不可能进入了参观区域。

然而打火机上的真凶指纹竟然是希月心音的！成步堂在法庭上构筑起来的推理，却让心音成了这起案件的重大嫌疑人！



第5话 迈向未来的逆转

侦探1日目

12月20日 午后1时23分

成步堂なんでも事务所

移动 宇宙センター・エントランス

心音作为重大嫌疑人被逮捕。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

移动 宇宙センター・ラウンジ

同日 某时刻

宇宙センター・ラウンジ

对话 “事件のこと”、“犯人について”、“发射台の入れ替え”

调查

调查地上的落叶。
↓
调查指纹认证器。

移动 宇宙センター・エントランス

成步堂对通向参观区域的第2发射台通路进行了调查，得知从发射台通道侧打开安全门前往休息室并不需要认证指纹。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

对话 “‘默秘’”



逆转裁判5

心锁

发射台の入れ替えを行つた动机を、あなたはこう说明してましたよね。

解答：选择“飞行士の命を守るため”。

↓

この人の协力なしには、计画は不可能だったはずです。

解答：举证“葵 大地”。

↓

“あの出来事”も、同一犯がもたらした结果だったのか?

解答：选择“HAT–1号の奇迹”。

↓

そうか……。じゃあ大河原さんの言う工作犯って……

解答：举证“夕神 迅”。

对话 “‘默秘’”、“スパイ”、“发射台を入れ替えた理由”、“《みらい》のカプセル”

移动 宇宙センタ–・见学スペ–ス

解开大河原站长的心锁后，成步堂得知了隐藏在“HAT–1号的奇迹”背后，7年前的事件的详情。7年前的火箭发射原本非常顺利，但一进入宇宙就出现了大问题，这是因为有人做了破坏工作，而且这个人还在火箭发射前盗走了贵重的研究材料“月之石”，甚至还杀害了当时的工作人员。当时开发中心站的安检非常严格，但还能完成这样的行动，只能考虑是内部混入的国际间谍所为。由于火箭发射遭到其他国家的间谍成功干扰，对于国家政府来说是非常可耻的消息，因此为了掩盖此事，不仅给间谍搜查施加了大压力，甚至还编造了虚假的故事，那就是“HAT–1号的奇迹”。7年前大家揪出的犯人是夕神迅，但如今夕神迅正在服刑，站长却仍然接到了同样的爆破预告电话，才知道是冤枉了他。

7年后接到爆破预告电话后，站长为了保护人命安全，决心中止火箭发射，但是政府却为了树立威信而横加干预，不允许中止。站长早已料到无法阻止爆破事件，所以只能想出这场虚假的救援戏码。他在发射前一天晚上将发射台调换，让星成他们从第1休息室前往参观区域，而自己在第2休息室通向第1发射台的门前放上了“改装中”的看板禁止他人通过。葵和其余某些工作人员是知道内情的协助者，而星成不擅于撒谎，不得已才用药将其弄晕。计划直到途中都很顺利，但没想到葵竟然被杀死。真凶逃走后，大河原站长将发射台恢复了原来的位置，免得被其他人发现。可就算做到这样，葵还是死去，被炸弹炸毁的HAT–2号火箭也无法再升空。而“未来号”好不容易带回来的小行星材料，也在之前的法庭爆破中作为证物被提出时，给炸得粉碎。

这次的犯人在站长的电话上装了窃听器，得知了调换发射台的计划，因此混入了工作人员中，趁机给火箭装上了炸弹。而他必然就是夕神检察官在这7年间一直追逐的“亡灵”。

同日 某时刻

宇宙センタ–・见学スペ–ス

对话 “ココネと宇宙センタ–”、“悲しい思い出”、“子供のころのココネ”

举证 “HAT–1号の展示”

在参观区域遇到了小忍。从她那里得知心音的母亲以前住在这里工作，因此心音小时候也是住在这里的。7年前的事件中，被间谍杀死的工作人员就是心音的母亲希月真理。

同日 某时刻

留置所 面会室

移动 宇宙センタ–・ロボット研究室

从爆破犯马等岛晋吾处得知爆破法庭的其实另有其人。

同日 某时刻

宇宙センタ–・ロボット研究室

对话 “事件のこと”、“7年前”、“ポンタとポンコ”、“希月教授と夕神检事”

两起案件相互关联，成步堂务必要得知7年前事件的情报。当他来调查机器人研究室时，恰巧碰见了独自进行搜查的王泥喜。成步堂虽然向辉夜打听到了一些7年前的旧事，却被拒绝了调查研究室的要求。

同日 某时刻

宇宙センタ–・エントランス

移动 成步堂なんでも事务所

两人被赶出研究室。美贯有些担心王泥喜，独自跑去跟着他。



同日 某时刻

成歩堂なんでも事务所

对话 “春美ちゃん”、“春美の用事”

移动 留置所

回到事务所的成步堂，看到了过来帮忙做家事的绫里春美。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “7年前のこと”

对话 “7年前の裁判”、“死刑の执行日”

夕神检察官一口咬定自己就是杀害希月真理的凶手，不需要伸冤辩护。成步堂向番刑警详细了寻问7年前夕神迅杀害他的心理学老师希月真理的事件——“UR-1号事件”，并且得知夕神检察官明天将被执行死刑。此时宇宙开发中心的机器人忽然反乱，劫持了游客作为人质。番刑警与担心美贯的成步堂闻讯急忙赶赴现场。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

人质とココネちゃんの两方を守り、相手を纳得させる方法は?

解答：选择“7年前の事件を再审理する”。

辉夜操纵了宇宙开发中心的机器人劫持人质，要求警察将杀害葵大地的犯人希月心音带到此处。作为交涉条件，成步堂建议她对警方提出立刻再次审理7年前的“UR-1号事件”。如果成步堂能在这次审理中救下夕神检察官，相信辉夜也不会伤害人质。

同日 某时刻

宇宙センター・ロボット研究室

对话 “御剑のこと”、“UR-1号事件”、“夕神 迅”



调查

右侧视点，调查右侧的机器人。
↓
调查机器人左边的大型插头。
↓
调查右侧作业台。
↓
切换左侧视点，调查中央机器人手术台。
↓
调查左侧电脑桌。
↓
调查窗口下方的红色箱子。

对话 “御剑の依赖”、“法の暗黑时代”

结论

辉夜指名的检察官是已经当上检察局局长的御剑怜侍。拯救夕神迅，是御剑早就特意拜托给成步堂的工作，也是他取回律师资格的最重要理由。以8年前成步堂的“捏造证据”事件和7年前夕神检察官的杀人事件为契机，法律开始进入了暗黑时代。律师与检察官互不信任，不断重复着“捏造”与“冤罪”来奠定自己的胜利。如今成步堂的冤屈已经洗清，而御剑则希望他能再次洗清夕神迅这7年来的冤屈，让这两个案子的负面影响完全消失。最后再通过抓住当年的真凶，来彻底完结“法律黑暗时代”。夕神迅之所以身为罪犯还能站上检控席，也全是靠御剑的安排。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “事件の日のこと”、“お母さんの仕事”

举证 “ココロのあるロボット”

对话 “7年前の事件”、“弁护士になった理由”

心音在爆炸案发生的前一天去了参观区域，但是回想起心理阴影后失去了意识。醒来之时已经是爆炸案发生后的当天中午，因为身处火箭后面的关系，根本没有人注意到她。心音的母亲真理总是忙于工作，直到遇害之后，留给心音的遗物也只有胸前的心灵观测器，和以“月之石”碎片做成的耳环。7年前的案件审理中，11岁的心音虽然一直为夕神迅辩白，但谁都不重视她。当她渐渐长大，在美国遇到成步堂后，知道成为律师就可以帮助夕神迅，于是就以研修心理学，成为律师，救出夕神迅为目标奋斗至今。

由于所有的法庭都正在审理案件，成步堂不得已决定在已经化为废墟的第4法庭进行“UR-1号事件”的再审。然而他也没有想到，他要辩护的对象并不是夕神迅，而是心音——辉夜将以7年前弑母的罪名，将心音告上法庭！



法庭1日目（1）

12月20日 午后3时11分

地方裁判所 被告人第5控え室

成步堂拜托春美照顾受到刺激的心音，自己则准备全身心投入与御剑的战斗中。

同日 某时刻

地方裁判所 第4法庭

7年前在大河原宇宙开发中心的中央栋4F机器人研究室，心理学者希月真理被杀害。而当时作为真凶被定罪的是检察官夕神迅。决定性的证据有两点，一是监视摄像机的影像中，在杀害时间段内通向案发现场的道路上走过的，只有夕神迅一人；二是拍下了夕神迅手执鲜血刀刃的决定性照片。御剑主张7年来夕神检察官一直不为自己的冤屈申诉，是为了保护当时年幼的真凶希月心音。检控方首先传唤的证人，是通过番刑警进行代辩的夕神辉夜，她将证言7年来默默调查总结出来的推理。

寻问

～夕神かぐやの推理～

ケ–スに入るほど小さな人物……。希月心音しかありえない！

威慑：第5句证言。

↓

どうなんだ？ケ–スの中身について……

解答：选择“说明できる”。

↓

ユガミ检事が、现场から持ち出したものは？

指疑：指向推车上的机器人零件。

↓

これは特定のロボットのウデだと、この证据品が教えてくれるんです！

解答：举证“HAT–1号の展示”。

↓

何とかして、ポンコちゃんをケ–スに入れる方法はないか？

解答：选择“解体して入れた”。

结论

真理被杀和“月之石”被盗是同时发生的。辉夜主张盗走“月之石”根本用不到监视影像中夕神检察官提的那么大的箱子，因此箱子里一定是身材娇小的心音。御剑也主张心音有强烈的杀害动机，因为真理一直强迫对心音做研究，用以解明她读取感情的能力，而无法忍耐试验痛苦的心音终于狠下杀手……

但成步堂发现，案发后原本在推车上缠着绷带的机器人手臂部件不见了。心音幼时曾经给PONCO卷过绷带，因此同样卷着绷带的零件必然属于PONCO。他主张夕神检察官器材箱中装的是被分解后的PONCO。考虑到案发当时手术台上躺着真理的尸体，成步堂特地向辉夜确认，即使不使用手术台，只是用日本刀切下关节部位的话，也是能够对PONCO解体的。从照片上可以看出，PONCO被切断的部分有着血迹，相信是日本刀上的血迹染过去的。如此一来，原本被认定行凶瞬间的照片，也可能只是单纯在分解机器人。

但御剑却认为监视摄像机只拍到了夕神检察官的背影和右手。而当时他所穿的衣服前胸部沾有被害者的血迹，其形状跟心音幼时时常佩戴的研究用耳机一模一样，这说明当时夕神检察官的左手，正抱着全身是血的心音靠在胸前离开现场。成步堂要求传唤PONCO出庭，证言它在案发当时看到的情况。

寻问

～目击したこと～

それで、マリママは倒れちゃったの。あとは、充电してたからわかんない。

威慑：第3句证言。

↓

この证言、气になるところはないだろうか？

解答：选择“气になるところがある”→追加证言。

↓

マリママが倒れたのは窗の近くだよ。お部屋の作业代がある方の丸い窗。

举证：对第4句证言出示证物“7年前の现场写真”。

↓

死体の位置の大きなズレを考えれば、证人が目击したものは……

解答：选择“杀害の瞬间ではなかった”。



结论

PONCO证言它在案发当日下午2点，目击了心音抱住母亲真理，然后真理随即倒下的情景。御剑认为这正是心音使用凶器杀害母亲的瞬间。然而成步堂寻问后发现真理倒下的位置在作业台附近，11岁的孩子无法搬动大人的尸体，因此PONCO看到的绝不可能是凶杀的瞬间。但是御剑立刻反驳，PONCO当时听从了心音的命令，将某个自身无法识别的大型物件搬运至了手术台。那个“无法识别的大型物件”很可能就是真理的尸体。由于年幼的心音分不清机器与人类的区别，可能认为将尸体搬上手术台分解掉的话，最大的证据就消失了；又或是杀人后良心发现，想要将母亲治好，才运上了手术台。但不管是哪种可能性，都无法动摇心音可能刺杀母亲，然后命令PONCO搬运尸体的可能性。

危急时刻夕神检察官出现在证言台，要求为自己7年前杀害真理的情况证言：当自己怀着杀意进入研究室时，研究时里根本没有真理的身影，他是在下午2点之后杀死真理的。此时心音来到了辩护席。她要以心灵观测从夕神检察官的口中，听到事实的真相。

心灵观测

～7年前のこと～

だが研究室には、教授ではなくココネがいやがったんだ。

指摘：第2句证言感情中的绿色“喜悦”→整体证言变化。

↓

そして、刀を突き立ててやったのさァ!

指摘：第4句证言感情中的蓝色“悲伤”。

↓

证据品と感情のムジュン。どちらで攻めるべきか……?

解答：选择“感情のムジュン”→整体证言变化。

↓

俺は急いで、ロボット研究室の扉を开けた。

指摘：第2句证言感情中的黄色“惊讶”。

↓

证据品と感情のムジュン。どちらで攻めるべきか……?



解答：选择“证言のムジュン”→整体证言变化。

↓

ポンコが袭ってきた！真っ先に斩り舍ててやったがな。

举证：对第2句证言出示证物“ユガミの犯行の瞬间”→整体证言变化。

↓

俺は、见ちまった……あの光景をッ!

试探：第2句证言。指向心音。

结论

在夕神检察官的证言中，他为了保护自己，先斩断了接到真理的命令袭击自己的PONCO，然后才刺杀了真理。但是现场照片中分明有真理的血液通过刀身转移到PONCO绷带上的状况，这跟夕神检察官所证言的刺杀顺序完全相反。证言被攻破的夕神检察官，在成步堂的劝说下，选择相信成步堂而说出了真相：当他进入研究室时，真理已经死亡，尸体躺在手术台上，地上是沾满鲜血的日本刀，而全身浴血的心音正站在手术台旁。那纯真无邪的微笑玲玲作响：“妈妈变得好奇怪。所以……我要分解然后修好她。”



心音听到这样的真相后，向裁判长申请进行证言，准备说出自己回想起的一切后认罪接受制裁。

解答

では、提示してください。被告人のキオクとムジュンする证据品を!

解答：举证“凶器の日本刀”

↓

ココネちゃんの记忆のムジュンが示す可能性とは?

解答：选择“被告人が使ったのは别の刃物”。

↓

事件现场にあった可能性のある、日本刀以外の刃物は……これです!

解答：举证“凶器のナイフ”。

↓

工具を并べ替えて浮かび上がる绘とは、いったい何なのだッ!

解答：举证“ココロのあるロボット”。

结论

在心音的证言中，她回忆起了刺杀的举动，还有“鲜血通过刀柄，传递至指间的温度”。但作为凶器的日本刀刀柄上一点血也没有。如果刺下去的行动本身属实，那么心音当时手持的或许是其他的刀具。成步堂主张那是宇宙开发中心所有技术成员都分配有的工具箱中的匕首。将工具箱中的工具重新排列后，工具上的花纹组成了残缺的大河原宇宙开发中心的专有标志“GYAXA”，而残缺的部分正是匕首上的花纹。这正是原本工具箱中的匕首被心音拿走的证据。

真理的死因为心脏被刺瞬间休克死，凶器无论是日本刀还是匕首都无大碍，御剑转为主张凶器为匕首。这个事件中最为重要的一点，在于案发当时现场只有心音和真理两人，而心音有着刺伤了某人的记忆。如果在场没有第三人，那么心音的嫌疑就绝对无法消除。



思考路线

ナイフを持ち去ったと考えられる人物は……?
选择：“それ以外”。
↓
《颜认证机能》をごまかしたんだ！じゃあ、その方法とは……?
选择：“自分の颜を隐す”。
↓
犯人は颜を隐した上で、何をして自分の存在を消したのか?
选择：“被害者になりすましていた”。
↓
では、被害者になりすますために何が使われたのだろう?
选择：“被害者のジャケット”。
↓
だとすると、ココネちゃんが刺した相手というのは……
选择：“真犯人”。



结论

成步堂以心音不是真凶为前提进行假设：匕首既然在现场找不到，那么必然是在场的第三人带走了。但是PONCO的证言中现场只有心音和真理。如果想要瞒过PONCO的认知机能，这个人必然是遮住了自己的脸（遮断“面部认证机能”），然后穿上真理的外套，利用外套上的标签，使得PONCO将自己误认为真理（误导“认识标签机能”），并且当时已经杀掉了真正的真理，停止了她的心跳（遮断“心音检知机能”）。也就是说PONCO在下午2点来到现场时，真理已经死去，而心音当时刺伤的对象，就是扮作真理的真正凶手！

法庭1日目（2）

同日 某时刻

地方裁判所 第4法庭

虽然7年前的事件已经真相大白，但王泥喜认为心音还有杀害葵大地的真凶。法庭继续开始审理现在的葵大地杀害事件。

在这起事件中，真凶潜入第1休息室，用与7年前同型的匕首刺杀了从参观区域返回的葵。紧接着逃入参观区域，等大河原站长调换回两个区域时，再从参观区域经由第2休息室逃出。王泥喜告发心音为真凶。

寻问

～王泥喜法介の告发～

威慑：全部证言。

↓

もう1つの逃走ル–トは……？

解答：选择“もちろんある”。

↓

犯人が逃げ入んだ场所はどこ？

指疑：指向通往参观区域的通路。

↓

第2ラウンジ以外の逃走先とは？

指疑：指向开发中心外面。

↓

犯人が、中央栋の外壁に飞びつくために利用したものとは？

解答：举证“避难バシゴ”。

结论

案发当日，第2休息室的摄像头只拍到了心音从参观区域回到第2休息室的影像，而这条逃脱路线是昨天成步堂亲自证明的惟一的逃脱路线。再加上掉落在参观区域，附着心音指纹的打火机作为决定性证据，王泥喜只能得出心音是真凶的结论。但是成步堂认为，真凶进入了参观区域，但是回到第2休息室的只有心音，说明参观区域到第2休息室之间必然存在其余的逃脱路线。回想起之前搜查第2发射台通路时入口附近的树叶，他做出假设：当两个区域在调换途中时，通道的安全门背后就是开发中心外部。案发当日，辉夜曾利用自己研究室4F的逃生梯逃离。而真凶就是计划到这一点，看准区域调换途中与逃生梯重合的瞬间，跳出安全门抓住了梯子离开（树叶在此时进入通道内）。

御剑指出，移动中的参观区域通道安全门距离中央栋较远，不仅需要助跑跳跃，还要掐好一瞬的重合时间跳出抓住逃生梯，一般人的精神根本抵御

听着成步堂的推论，心音彻底回想起来当天发生的一切。她打开门看见母亲倒在窗边，心口插着日本刀，脸被手帕蒙住。旁边戴着能面的男人冲她扑来，慌乱之中她拿起身边的匕首，第一刀划破了外套，第二刀刺中了男人的手部。之后她被踢开失去了意识。当她醒来之后，为了治好母亲，她才拜托PONCO将母亲运到了手术台。

解答

2时前に现场を访れた人物を探し出せるような证据品が……

解答：举证“7年前の监视カメラの映像”。

↓

持ち去られたはずのジャケットが现场で见つかった理由は……

解答：选择“犯人が戻した”。

↓

犯人に、ジャケットを戻すチャンスがあったとすれば……

解答：选择“死体发见时”。

结论

监视摄像机拍下2点附近有一名男子穿着真理的外套在走廊上行动。外套上有被划破的痕迹，男子的手上也有伤口，证明心音的记忆确凿无疑。真凶必然是在2点之前进入了现场，杀害真理后在其脸上盖上手帕，然后穿上真理的外套离去，让自己被PONCO误认为真理，就能隐瞒真理的真正死亡时间。但是现场搜查中，真理的外套却遗留在现场。说明犯人后来再次回到了现场。而根据监视摄像机的影像记录，之后来到现场的只有夕神检察官和尸体的第一发现者集团，这样一来能够放回外套的时机必定只有发现尸体的时候。成步堂主张杀害真理的真凶必然就在第一发现者集团中！

成步堂终于成功证明了心音与夕神检察官两边的清白。而关于真凶，夕神也有着自己的头绪。

当年对HAT–1号火箭进行破坏工作的国际间谍，出身外貌一切不明，外号为“亡灵”。夕神检察官与警察当时一直在追捕他，终于奇迹般地弄到了一卷录有他声音的录音带。由于录音带过于劣化，无法进行声纹鉴定，于是夕神检察官找到能够从声音中读取感情希月真理教授，拜托她对录音带中的声音进行心理分析。分析的结果与录音一直都由夕神保管，其他人根本毫不知情。夕神在狱中通过地下渠道放出消息，甚至愿意作为检察官站上法庭，都是为了吸引“亡灵”来抢夺这份资料。而分析的结果表明，“亡灵”是一个几乎没有任何感情的人。他必然与这一连串的事件都有着深深关联。

然而就在裁判长即将对心音下达无罪判决之际，王泥喜却突然出现阻挠。

不了这种恐怖。更何况明明有从第2休息室离开的安全路线，完全没有冒死挑战的必要。因此成步堂所提示的路线简直是无法实施的天方夜谭。

解答

第2のル−トが使われた可能性をこの证据品が示してくれます！

解答：举证“《亡灵》の心理分析结果”。

↓

亡灵と言われる正体不明のスパイ。その正体は……！

解答：举证“番 轰三”。

结论

成步堂主张，对于身为国际间谍，却几乎没有任何感情的“亡灵”来说，这条路线只不过是一条比通过第2休息室更短，更不引人注意的逃脱路线。他用炸弹使得中央升降机无法通行，好让在场负责避难诱导的刑警疏散工作人员进行避难。而且他也确信警方会放下研究室的逃生梯进行逃生，如此一来才能顺利完成自己的逃生计划。辉夜使用研究室的逃生梯避难，则是听取了负责4F避难诱导的番刑警的意见。那么“亡灵”的真实身分，必然是劝诱辉夜使用逃生梯的番轰三。

同日 午后5时21分

地方裁判所 被告人第5控え室

王泥喜与心音消除了芥蒂，辉夜投降并解放了人质，获得无罪的夕神检察官跟成步堂一同站在了法庭上。

同日 午后5时27分

地方裁判所 第4法庭

番轰三到庭，将为自己的身分进行证言。

寻问

～正义の申し子～

キミたちの屁理屈で恶人にしてもらっては困るではないか！

威慑：第2句证言。

↓

そりゃ、そうだけど……何について闻こう？

解答：选择“指纹の数”→追加证言。

↓

ライタ−から出た指纹は、右手の亲指、人差し指、中指の3つだッ！

举证：对第3句证言出示证物“カグヤの证言书”。

结论

作为决定性证据的打火机上附着了心音右手的指纹。但是辉夜证言她看到的凶手是左手拿着打火机，而打火机上并没有出现左手的指纹。番立刻主张辉夜看到的是从第1休息室中的壁镜反射出来的镜像。因为辉夜看到的打火机上的地球花纹，是只有右手持打火机才会露出的单面花纹。

看破

特征：左手拇指在动

地球のかざりは、

↓

物品调查界面下，调查地球花纹。

↓

この证据品に、间违いがあるとしたら何だろう？

解答：选择“指纹の持ち主”。

结论

对打火机进行检查，按下地球花纹部分后，打火机竟然变形成为了一把手枪！番辩解他并不知道这个机关，不过附着有心音指纹的打火机其实是手枪的话，恰好也证明了她是现场对大河原站长进行过枪击的犯人，更是杀人爆破案件的真凶。对比的指纹资料是番准备的，成步堂怀疑资料本身的正确性。经过再检验的结果，打火机上的指纹并非心音的，而是被害人葵大地的。夕神检察官主张，番在采取葵的指纹时，故意用血痕将其指纹附着在打火机上。

番轰三辩解自己的真实身分其实是一直在追查“亡灵”的秘密搜查官。因为亲人被“亡灵”当作人质，因此在案件中不得不听从命令协助“亡灵”逃走。夕神检察官也开始认为他并非“亡灵”，选择相信了他，番也对此表示感激。但是这些感激之辞在心音听来，他的声音一点感情也没有。她要求番立刻接受心灵观测，而利用“心理操作”给心音创造出机会的夕神检察官也立刻同意。

心灵观测

月の石欲しさに人杀しをするヤツと一绪にするな！

指摘：第2句证言感情中的蓝色“悲伤”。

↓

じゃあ、番刑事がつきの石に恐怖を、感じていた理由って何だろう？

解答：选择“正体がばれること”。

结论

虽然番可以操纵自己的所有感情，但惟独在提到“月之石”的时候，他无法抹去自己的“恐惧”。成步堂推测“月之石”上一定有着跟“亡灵”的真实身分有所关联的证据。

寻问

～月の石の恐怖～

ところが亡灵には、月の石に恐怖を感じる理由など何もないだろう！

举证：对第3句证言出示证物“凶器のナイフ”。

↓

犯人は、どうやってつきの石を消し去ったというのですか！

解答：举证“《みらい》のカプセル”。

结论

7年前，“亡灵”曾被心音的反击刺伤，成步堂推测是他的血沾上了“月之石”。如果被调查血迹，那么身分就会瞬间暴露，才不得已带走了月之石。然而从7年前的监视影像中可以得知，“亡灵”在离开现场时并没有携带“月之石”，而是将其藏在了现场。但是夕神检察官提到这7年来已经彻底搜查了事件相关的所有场所，根本没有任何“月之石”痕迹。

成步堂推测“月之石”应该是被藏在了“未来号”的容器中。由于亡灵原本就对“HAT−1号”进行了破坏工作，按照计划来说，“月之石”应该跟着“HAT−1号”一起消失在宇宙中。但由于“HAT−1号的奇迹”，使得“未来号”的容器时隔7年能够返回地球。“亡灵”杀害葵的原因也是为了抢夺他手上的容器，但由于葵的拼死抵抗和大河原站长及时赶到，“亡灵”根本没有时间去回收容器。那么只要调查对比回到地球的“月之石”上的血迹，就能证明“亡灵”的真实身分了。

此时御剑带来了一个恐怖的消息：真正的番轰三已经在一年前死了。站在此处的番轰三毫无疑问是冒牌货。冒充番轰三的神秘人展现出了自己能够化装为任何人的绝艺。他始终主张这是自己身为潜入搜查官所必备的技能。更为糟糕的是成步堂忽然想起“未来号”的容器已经在之前的法庭爆破案中被炸毁，这也是亡灵引发那起爆破案的真正目的。





如此一来，世上再没有任何物证可以证明眼前这个神秘人，就是国际间谍“亡灵”。

解答

亡灵の正体を明かす、证据品とは？

解答：举证“ねつゾウくん爆弹”。

↓

爆发后の写真に写っている重要なものとは？

指疑：指向标识“7–k”的黑黄相间碎片。

结论

在法庭爆炸使用的炸弹的碎片整理中，豁然有一块跟“月之石”纹路极其相似的碎片，很可能就是“月之石”爆炸后残留的碎片。经过鉴定对比后，证明了这块碎片上的确有着眼前神秘人所留下的血迹。

但是神秘人主张如果想要证明这块碎片是7年前的“月之石”的碎片，那么就必须与“7年前月之石的成分”进行对比。可惜“月之石”已经不复存在，也没有留下任何成分资料，因此根本没有确认这块染上自己血迹的碎片，是否就是7年前的“月之石”的方法。

解答

月の石が、失われていないことを示す证据品は……！

解答：举证“月の石のイヤリング”。

结论

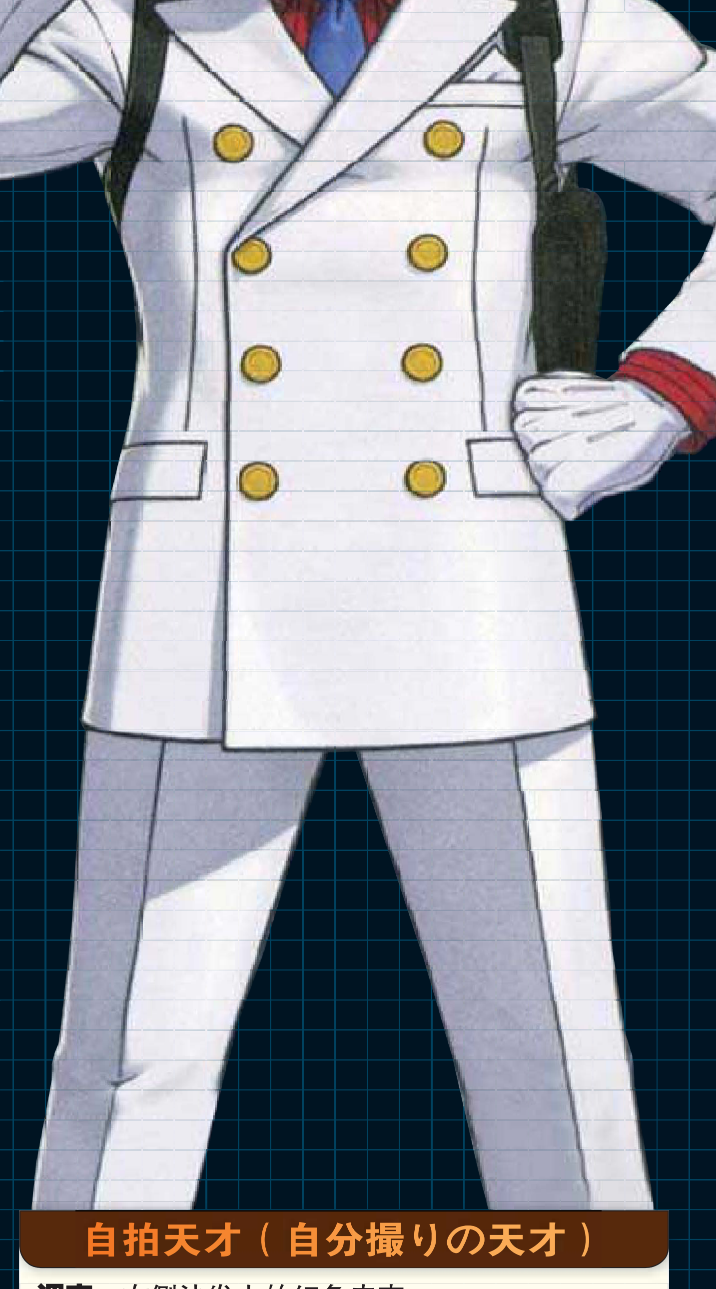
希月真理曾经将“月之石”的碎片制作成耳环送给心音。只要将碎片的成分与心音的耳环进行对比，就能立刻水落石出。这也是被杀害的真理时隔7年传承给心音的，惟一能将“亡灵”逼上绝路的证据！

12月20日 午后9时12分

地方裁判所 被告人第5控え室

“亡灵”服法。心音获得了无罪判决。通过这次案件，司法界也向着光明迈出了一步。不久之后，随着HAT–03火箭升空，星成也带着葵的星愿，再次来到了宇宙。大家都在向着新的“未来”前进。





序章

王泥喜与美贯被神秘人物“猜谜君”反锁在事务所中，想要离开的话，就得找到隐藏在事务所中的五个谜题，并将其成功解开。调查事务所就能找到五张谜题卡片。以下是谜题出现的位置和谜面。答案将在最后公布。

寻找犯人（犯人の证明）

调查： 事务所右侧文件柜。

谜面

一名资产家穿着浴衣，在自己的书房被人杀害，死因不明。警察找来他的三个儿子进行盘查。

长男：“我明明是长男，分到的遗产却只有一辆车，真是让我不爽到想要杀了他啊。”

次男：“我也很不爽自己分得的遗产太少了。不过我手腕受伤了，不可能勒死父亲。”

三男：“从来没指望过遗产，因此也没有什么不满，但父亲到底死在哪里啊？”

有一个人一定在说谎，请问那个人是谁？

目击者（目击者）

调查： 事务所左下角的意大利面。

谜面

天马市发生了杀人事件。警察立即赶赴现场搜查。从复数的目击者处得到了案发时有一名男性冲进附近快餐店的情报。全员证言犯人当时什么都没有拿，仅仅戴着遮雨帽。由于事发前当地就下着暴雨，因此无法获得更多的情报。快餐店里有三名男性，根据店员证言三人都是刚刚入店。请问三人中犯人是谁？



自拍天才（自分撮りの天才）

调查： 右侧沙发上的红色夹克。

谜面

上午9点，一名偶像经纪人在自家被杀害。根据调查，他的担当偶像成为了嫌疑人。但是这名偶像提出一张照片作为不在场证明。

“这是我博客用的照片，让服装师帮我穿好浴衣，然后在电视台门前拍摄的。照片中的时钟正好指着早上9点吧？”

现场与电视台距离很远，如果照片属实，那么她就有不在场证明。但是这张照片很明显有着一处矛盾。那么是什么地方有问题？又是从哪里看出来的？

消失的弹孔（消えた弹痕）

调查： 左侧沙发背后的包裹。

谜面

某日，法院的候审室传来两声枪响。法警立刻赶到现场，发现一名男性沿着墙边坐倒。看得见的弹孔只有一处，但枪声明明有两声。犯人使用了某样事物隐藏了弹孔。请问另一个弹孔在哪里？

矢田吹拉面铺的酱油鸡蛋（やたぶき屋の味玉）

调查： 奖杯上方的帽子。

谜面

矢田吹拉面铺的味噌拉面加酱油鸡蛋一共1100日元。味噌拉面的价格比酱油鸡蛋的价格贵1000日元，那么酱油鸡蛋的价格是多少？

序章猜谜答案

谜题	答案	推理
寻找犯人	次男	死因尚且不明，次男就已经说出了勒死，这是只有犯人才知道的情报
目击者	左侧西装男	中央的男性拿着伞；右侧的男性并没有穿着带遮雨帽的服装，全身都被淋湿；左侧的西装男虽然脚部略湿，但明明没有打伞，上身和头发却基本没湿，恐怕是穿着雨衣被看成了遮雨帽。雨衣就弃置在背后的垃圾箱里
自拍天才	左右が逆→浴衣	浴衣领子的正确穿法是右前（左领压住右领），而照片中浴衣领子的穿法是左前，因此照片本身应该是左右逆转的，时钟指的时间应该是下午3点
消失的弹孔	壁挂画	仔细观察墙上的血迹可以发现，被壁挂画遮住的地方也有血迹留下，因此案发时壁挂画肯定不在此处
矢田吹拉面铺的酱油鸡蛋	50元	简单的二元一次算术题



玩后感

大家熟悉的成步堂风格回归，《4》中饱受恶评的“看破”系统也获得了改进。新系统“心灵观测”也别有一番乐趣，自由度远远超过事前的想象。游戏的剧本有出彩之处。特别是第2话，虽然推理部分并没有很复杂，但圈套的创意非常出人意料。只不过“逆转思考”在本作中略有“超必杀技”的感觉，好似一到山穷水尽的地步，此招一出就必定翻盘，然后带出一个完全不可想象的全新事实。不免稍嫌突兀啊。



妖怪ウォッチ

文 kuma　编 苍穹　美编 Juxi

在这炎炎夏日没有比《妖怪手表》更贴近夏日情怀的游戏了！夏日祭典！花火大会！捕虫垂钓！甚至还能和妖怪们成为朋友一起在小镇上冒险！无比丰富的游戏系统、有趣治愈的故事内容以及又燃又萌的战斗模式都让这款游戏成为了今夏值得推荐的一部惊喜之作，快来一起进入这不可思议的夏日奇幻历险吧！

3DS

RPG丨角色扮演

妖怪手表

妖怪ウォッチ

Level–5	日版	2013年7月11日
1～2人	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信

系统详解

基本操作

场景画面

按键	操作
滑杆	移动
滑杆+十字键	在观察模式下移动镜头
滑杆+B	加速跑/用自行车进行移动时用来打铃
十字键↑	切换妖怪手表与普通手表
十字键↓	上下自行车
X	调出主菜单
Y	调出妖怪手表的对焦镜头
L/R	调整画面镜头
L+R	重新对准画面镜头
A	确定/对话/调查
B	返回
Start	暂停

战斗画面

按键	操作
滑杆/十字键	指令选择/镜头移动
X	加快战斗进程
A	决定
B	返回/选择取消
L	战斗队形圈的转盘向左旋转
R	战斗队形圈的转盘向右旋转
Start	暂停

其他操作

按键	操作
A	决定
B	返回/选择取消
A/L/R/十字键	快进对话
十字键	项目的选择
L/R	菜单项目的切换

本作的所有操作也都可通过触控笔在下屏完成。除直接在屏幕上点选的项目外，用触控笔点击下屏后拖拽可以控制移动，拖拽的方向箭头越长移动速度越快。

场景画面

场景画面解说



游戏中上屏显示剧情对话及主角的移动画面，下屏显示地图

①妖怪雷达/手表

②目标（もくてき）：主角停止移动时会显示目前需达成的主线任务目标

③地图（マップ）：点击可放大缩小下屏的地图

④自行车（じてんしゃ）：切换行走与骑车状态

⑤雷达（レーダ–）：切换看时间的普通手表与探测妖气的妖怪手表

⑥镜头（レンズ）：在上屏画面进行搜索对准

⑦主菜单（メニュ–）：调出主菜单

场景画面中的行动

移动：玩家在使用滑杆让主角进行移动时，可同时按下B键让其进行加速跑。在进行加速跑时右上的体力槽会逐渐减少，如果体力槽空了的话主角的行动就会减慢并需要停下来休息一段时间。利用加速跑可以摆脱追赶主角的妖怪。

调查及对话：在靠近树木，草丛、池塘和自动贩卖机等场景时有时会出现放大镜图标，此时点击A键可进入观察模式（ウォッチモ–ド）进行详细调查。当人和妖怪的头上出现对话框时，主角可与之进行对话可以触发剧情、接受任务或者得到奖励等等。

开启宝箱：在靠近宝箱时按A键可开启宝箱获得里面的物品，宝箱共分以下三种。

紫色宝箱	拿走里面的东西后，过一段时间此宝箱会再度出现，玩家可以再次拿取物品
黄色宝箱	宝箱里的东西只能拿一次
红色宝箱	鬼时间（详细说明见后文）时出现的特殊宝箱，会出特殊物品

妖怪手表

妖怪手表作为本作中最为重要的道具，共有两种功能可供使用。一种为探测附近隐藏妖怪的雷达模式（レ–ダ–），雷达图标左上角的字母表示妖怪在全体妖怪的所处的序列等级（ランク）。在此模式下若雷达指针开始旋转并发出红光的话说明附近有妖怪潜伏；发出的光若为粉红色则说明附近潜伏着特殊妖怪，找到他们并和他们对话的话会得到意想不到的惊喜；另一种模式则为查看时间的普通模式。两种模式可用十字键的"↑"进行切换。



游戏一开始告密者（ウィスパ–）给主角的手表只有E等级。为了发现更强的妖怪，玩家必须在游戏过程中找寻各种各样的零件提升手表等级（ウォッチランク）。此外，在游戏场景中还设有手表锁定（ウォッチロック），只有在手表处于或者高于门口显示的等级时才能解锁进入。



▲被手表锁定住的场景，此时需要去升级手表等级。

追捕妖怪

无论是在普通场景画面还是观察模式下都有可能发现妖怪的踪迹。进入观察画面后用触控笔在下屏找寻上屏中有妖气反应的地方，长时间对准锁定直至分析槽变满的话妖怪就会现身。要注意的是妖怪一旦被发现就会慌慌张张地逃走，如果在一定时间内都没有锁定完成的话可是会被它溜掉的哦！




捕虫

调查有放大镜标志的树木或草丛即可进入捕虫的画面。当捕虫的对焦镜头对准虫子时按A键或者用触控笔点击下方画面的话会开始转动轮盘，再次进行同样操作的话会让轮盘停止转动。如果停在转盘的黄色格子上就可以捉住虫子了，若停在红色格子上的话可以捕捉到珍稀虫类。在轮盘转动时用Y键使用“超级黑蜜（スーパー黑みつ）”可以增加捕捉的几率。捉到的虫子不仅可以卖钱还可以用来进行物品交换。



钓鱼

调查带有放大镜标志的池塘、河流或者海边可以进行垂钓。操作方式和捕虫一样，若在钓鱼时按Y键使用“（鱼良の巻きえ）”的话可以增加钓到鱼的几率。



主菜单

主菜单画面解说



在主菜单画面里，上屏是朋友妖怪（ともだちようかい）画面，下屏显示菜单项目

①可用于战斗的妖怪
②目前的手表等级
③主菜单项目
④现在所持有的金钱
⑤返回
⑥确定

主菜单项目一览

选项	功能	子菜单	内容
妖怪奖章（ようかいメダル）	妖怪信息的确认以及作战队形的替换	目前持有奖章（てもちのメダル）	确认随身携带的6枚妖怪奖章，也就是用来进行战斗的队伍。选择妖怪按A键或点击确定（けってい）会出现更换队员（いれかえ）、装备（そうび）、更换决胜姿势（きめポーズ）、告别（おわかれ）、取消（やめる）的选项。X键或选择改换（きりかえ）可查看妖怪的技能数据。Y键或选移动（いどう）并配合十字键使用可移动妖怪在战斗队形圈上的位置
		可供替换的奖章（ひかえのメダル）	可查看目前所持有的所有妖怪奖章。选择妖怪按A键或点击确定（けってい）会出现加入战斗队伍（セットする）、装备（そうび）、更换决胜姿势（きめポーズ）、告别（おわかれ）、取消（やめる）的选项。按X键或选择改换（きりかえ）可查看妖怪的技能说明
物品（もちもの）	查看和使用持有物品	所有物品（すべて）	查看和使用所有物品
		食物（たべもの）	查看和使用食物
		道具（どうぐ）	查看和使用道具
		动物（いきもの）	查看收集的昆虫及鱼类
		装备（そうび）	查看和使用装备物品
		重要物品（だいじなもの）	查看与主线任务相关的重要物品
设定（せってい）	变更游戏设定	音乐	调整音量大小
		效果音	调整效果音大小
		手表显示（とけいの表示）	切换站立时自动显示时间的自动模式（じどう）和一直显示时间的固定模式（こてい）
		显示目标（もくてき表示）	切换站立时自动显示主线任务目标的自动模式（じどう）和随时显示任务目标的固定模式（こてい）
		目标指引箭头（もくてき矢印）	开启（あり）或关闭（なし）目标指引箭头
任务（クエスト）	查看游戏中所有已接受任务的详情	委托（たのみごと）	按A键或选择概要（あらすじ）可查看任务流程详情，X键或选择场所（ばしょ）查看委托人所在位置，B键或选择もどる可返回
		帮忙（おてつだい）	Y键选择放弃任务（あきらめる），其他同上
		主线任务（ストーリー）	按A键或选择概要（あらすじ）可查看任务流程详情，X键或选择场所（ばしょ）查看委托人所在位置，B键或选择もどる可返回
情报（じょうほう）	确认各方面的情报	妖怪大辞典	可查看目前所知妖怪的详细情况，已成为朋友的妖怪会在辞典中镶嵌上妖怪奖章。选择妖怪按A键或点击观察（かんさつ）可仔细观察妖怪，在观察状态下再按A键或选择动作（アクション）会出现此妖怪的各种动作画面。X键或选改换（きりかえ）可查看妖怪的详细技能说明。Y键或选择检索（けんさく）可根据编号查看妖怪列表
		妖怪地点（妖怪スポット）	有闹鬼传闻的地点
		记录（きろく）	查看玩家在游戏中的各项记录，如游戏时间，解决委托数量等
		帮助（ヘルプ）	查看游戏的各项讲解说明
日记（につき）	存档	–	–

注1：在妖怪奖章菜单中选择“告别”的话此妖怪将永远离开队伍无法使用，因此在选择时一定要慎重。

注2：在妖怪奖章菜单中“更换队员”和“加入战斗队伍”这两个替换战斗成员的选项无法使用，替换妖怪只能在主角的家中或者有丘比系统的场所进行。



妖怪

本作最让人感到乐在其中的元素就是形形色色的妖怪们了。游戏中的妖怪设定不仅做到了把传统的日本妖怪文化和游戏系统的良好结合，还利用谐音给妖怪角色增加了更多的“捏他”，比如寄宿在穷人家中的“びんボーイ”，音似日文中的“贫穷”，但用他出战的话得到的金钱反而会加倍；还有让人产生消极思想的“ネガティブーン”，直接谐音“消极”但又兼顾了“蚊子”这个单词的发音等等都让人忍俊不禁。本作共有200多种妖怪，玩家要通过和妖怪们成为朋友收集妖怪奖章（妖怪メダル）。与妖怪成为朋友主要靠战胜他们或在战斗中给其投食增加好感。在主菜单中可查看朋友妖怪们的详细数据。

妖怪的各项数据



①**种族**：游戏中的妖怪共有8个种族

②**序列等级（ランク）**：从上到下依次分为S、A、B、C、D、E六个序列等级。等级越高的妖怪能力越强

③**等级（レベル）**：表示妖怪的目前等级以及到下一级还需要的经验值

④**妖气槽（妖气ゲ–ジ）**：全为蓝色的话表示妖气槽全满，在全满的状态下可发动必杀技

⑤**HP**：表示最大HP值和目前HP的多少

⑥**装备（そうび）**：在这里可以查看妖怪目前佩戴的装备。玩家会在游戏中通过宝箱或者战斗胜利得到各种各样的装备，把它们给合适的妖怪佩戴的话会让其能力值大涨

⑦**能力数据（のうりょく）**：每只妖怪都有4种能力

⑧**性格（せいかく）**：本作中妖怪的性格也会影响作战方式。每只妖怪都有两种性格，前一种性格会影响妖怪是否容易在战斗中偷懒，第二种性格则会影响妖怪的行动和升级时的能力数值变化

⑨**技能（スキル）**：查看每只妖怪所拥有的技能

妖怪种族列表

标志	种族名	特征
イサマシ族	勇敢族	骁勇善战的妖怪种族，擅长物理性攻击
ゴーケツ族	豪杰族	身心都很坚强的种族，擅长防御
フシギ族	奇异族	不知道在想什么的奇异种族，擅长妖术
プリチー族	可爱族	想要让人紧紧拥抱的可爱妖怪，以行动敏捷迅速著称
ポカポカ族	温馨族	拥有温柔内心的治愈系妖怪，擅长回复
ブキミー族	毛骨悚然族	让人吓得瑟瑟发抖的毛骨悚然系妖怪，会让地方陷入异常状态
ウスラカゲ族	影薄族	总是在思考做坏事的邪恶妖怪，可以削弱对方的能力
ニョロロン族	扭扭族	总的来说是种扭来扭去的妖怪，不会轻易被对方的技能缠住陷入行动不能状态

妖怪能力列表

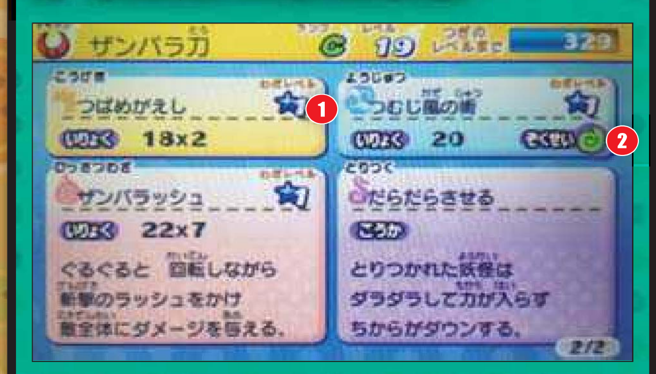
能力	说明
力量（ちから）	影响攻击力
防守（まもり）	影响防御力
妖力（ようりょく）	影响妖术（ようじゅつ）的威力
敏捷（すばやさ）	影响行动顺序

妖怪性格列表

第一性格	特征
吊儿郎当（ぐうたら）	很容易偷懒
反复无常（气まぐれ）	容易偷懒
认真（まじめ）	不容易偷懒
非常认真（超まじめ）	很不容易偷懒

第二性格	特征	对升级时的能力值影响
急性子（短气）	富有攻击性	力量和HP提升较快
暴躁（荒くれ）	极富攻击性	力量提升较快
冷静（れいせい）	多使用妖术	妖力和敏捷提升较快
头脑派（ずのう的）	基本使用妖术	防守提升较快
慎重（しんちょう）	多使用防守	防守和妖力提升较快
无动于衷（动じない）	基本使用防守招数	防守提升较快
温柔（やさしい）	擅长回复	HP和妖力提升较快
富有同情心（情け深い）	基本使用回复招数	HP提升较快
讨厌（いやらしい）	用附身扰乱敌人	力量和敏捷提升较快
穷凶极恶（非道）	较多使用附身扰乱敌人	敏捷提升较快
协作（协力的）	强化同伴属性	HP和敏捷提升较快
献身精神（けんしん的）	擅长强化同伴属性	力量和防守提升较快

注：妖怪的性格可以通过道具改变。



在此画面中可玩家查看在战斗中妖怪可使用的必杀技或妖术等等的详细技能说明以及等级。

①**技能等级**：在游戏中妖怪所使用的攻击（こうげき）、必杀技、妖术、附身（とりつく）的具体技能名称和威力（いりょく）大小。

②**技能属性**：就算是同一种族的妖怪，其技能属性（ぞくせい）也会不同。技能属性主要分为下表中的几种，玩家在对战时可根据对方妖怪的弱点选择相克属性的妖怪进行攻击，这样必会达成事半功倍的效果。

属性	说明
火	用燃烧的熊熊火焰给敌方造成伤害
水	用湍急的水流进行攻击
雷	通过落雷造成强力的伤害
土	以穿破大地的神力给敌方造成伤害
冰	通过寒冰进行攻击
风	卷起狂风打击对手
吸收	用奇异的力量吸收对方的HP

注：吸收并无属性相克的作用。



战斗

战斗队形圈



每一次对战玩家只能在已成为朋友的妖怪中选择6只进行战斗。战斗开始后通过战斗队形圈（メンバ–サ–クル）的转盘选择上场战斗的妖怪，每次上场的妖怪只有三只，另外三只在后方待命。通过转动转盘可替换上场的妖怪，由于转盘上妖怪的队形位置是固定的，所以玩家在战斗开始前需要好好考虑妖怪的选择和战斗的队形配置。

两到三只同种族的妖怪在队形位置相邻时可组成特殊阵型，通过特殊阵型进行战斗的话可大幅提升妖怪的某项能力。战斗开始前可在战斗队形圈的转盘上检查妖怪与妖怪之间是否有出现其种族代表色的连结，出现的话即表明阵型组成。

战斗阵形列表

阵型	效果
勇敢族阵型（イサマシの阵）	力量上升
豪杰族阵型（ゴ–ケツの阵）	防守上升
奇异族阵型（フシギの阵）	妖力上升
可爱族阵型（プリチ–の阵）	敏捷上升
温馨族阵型（ポカポカの阵）	回复能力上升
毛骨悚然族阵型（ブキミ–の阵）	附身能力上升
影薄族阵型（ウステカゲの阵）	附身能力上升
扭扭族阵型（ニョロロンの阵）	防止敌方附身能力上升

画面解说



上屏画面显示战斗画面，必杀技发动画面及特殊技能发动的说明。战斗中的各项命令主要通过按键或使用触控笔在下屏进行操作。游戏中就算没有玩家的操作，妖怪也会进行自由攻击。

①**敌方妖怪**

②**作为前锋的妖怪**

③**点选中间的战斗（たたかう）开始对战**

④**使用触控笔旋转转盘可变更上场的妖怪**

⑤**必杀技（わざ）：**每只妖怪都有属于自己的必杀技，只要妖怪头像左上的蓝色妖气槽满格，出现“必杀技使用OK（わざOK）”的话即可使用。选择后玩家还必须按照指示发动必杀技。主要的指示有：点击（打て），用触控笔点击下屏的黄色小球；旋转（まわせ），用触控笔在下屏持续画圈；描绘（なぞれ），临摹图形

⑥**瞄准（ねらう）：**进行集中攻击，也可用来点击上屏出现的蓝色或黄色光球出额外奖励。操作方法是点击了瞄准（ねらう）后再点击要进行集中攻击的妖怪或部位。在敌方妖怪被附身和偷懒时使用集中攻击可回复妖气

⑦**驱散（おはらい）：**在战斗时，我方妖怪可能因为敌人的附身技能而出现异常状态，此时要用转盘把其转至后方并按照指示使异常状态得到解除。主要的指示有：旋转（まわせ），用触控笔在下屏持续画圈；连打，敲击下屏击碎玻璃罩；击破（つぶせ），打破屏幕上出现的所有紫色气泡；擦拭（こすれ），来回擦拭雾气直至其消散；超幸运（超ラッキ–），点击下屏中央

⑧**道具（アイテム）：**使用道具为妖怪进行回复或进行辅助等。在战斗时给敌方妖怪投食其所喜欢的食物的话会更容易成为朋友

额外奖励

战斗时会出现蓝色或者金色的光球，选择瞄准（ねらい）再在下屏上用触控笔点击流离光球即可获得额外奖励，比如回复妖气槽、增加敌方妖怪的好感度、对战结束后的附加奖励等等。

战斗结果

胜利：获得战斗胜利的话可以得到经验值、物品以及金钱等各项奖励。并且取得胜利的话也有可能和敌方妖怪成为朋友。

投降：按Start键暂停时选择“投降（降参する）”可以在途中退出对战。无法获得任何奖励。

战败：当战斗队伍圈里所有的妖怪都耗尽HP时就算战败，无法获得任何奖励。主角会回到近处的存档场所重新开始游戏。

任务

游戏中共有三种任务形式，分别为故事主线任务（ストーリー）、委托（たのみごと）和帮忙（おてつだい）。任务内容的详情都可以在主菜单的任务选项中查看，在做支线任务时可通过多与委托人进行对话得到提示。未完成的任务会用“挑战中（ちょうせん中）”表示，“解决（かいけつ）”则表示已完成的任务。

主线剧情任务

故事主线任务共有11个，会随着主线的推进自动触发，并且场景地图上也会出现指示标志指引玩家做任务的地点。

委托和帮忙

在兼顾主线任务的同时玩家还可以从镇上的人们、动物甚至妖怪那里接到各种各样的委托和帮忙的请求。在与人对话后选择“尽力完成（なんとかする）”或者“好的”（いいよ）即可接受任务，多达上百种且形式多样的支线任务更是增添了这款游戏的乐趣。比如玩家可以在游戏中接受跟小伙伴们捉迷藏的任务，或是接受少年侦探团的谜语挑战等等。

做委托任务时只要跟头上有蓝色对话框的人对话即可触发，在地图上会用蓝色的旗子表示委托人的所在地。委托任务只能完成一次。帮忙任务的委托人头上则是黄色的对话框。在地图上也是用黄色旗子表示委托人所在地，完成后可以反复接受任务。

任务完成后都可以得到从金钱、经验值到道具的多样奖励，插入的随机抽奖动画就要看玩家的人品了，只有当抽奖结果为中大奖（大あたり）、中奖（あたり）时玩家才能获得额外奖励，如果是落空（ハズレ）的话就只能默默欣赏卖萌动画了。由于委托和帮忙均没有箭头在地图上进行提示，所以要完成这些任务就需要靠玩家自己在地图上寻找任务地点了。



通信

通信对战

本作有支持最多两人的通信对战模式。当玩家在小羊邮局（こやぎ郵便）的一号窗口选择“开始对战（対战をはじめる）”，并决定了对战舞台后就可以等待另一位玩家的加入了。如果想参加对方玩家主持的对战的话，则选择“参加对战（対战を参加する）”，从募集对手的列表里选择玩家并等待对方确认。要注意的是在通信对战模式里玩家不能使用道具且将战斗进行快进，当打倒对方的所有妖怪后就视为胜利。



▶根据对战的成绩玩家的头衔会发生变化。快和朋友们联机对战成长为妖怪大师吧！

邂逅通信

在漂泊庄（さすらい庄）外与门口的房东（大家）对话即可开启邂逅系统。通过邂逅系统会自动与其他玩家交换妖怪，对方的妖怪会入住这座漂泊庄，进入房间与他们对话会获得特产或者进入战斗成为朋友。要关闭邂逅通信的玩家可以在本体设定里的数据管理（デ–タ管理）选择邂逅通信管理（すれちがい通信管理），再点击妖怪手表的图标选择关闭邂逅通信（すれちがい通信をやめる）。

网络下载通信

用3DS连接Wi–Fi后去邮局可以得到特殊物品。具体的操作方法是在2号窗口与工作人员对话选择网络下载（インタ–ネットダウンロ–ド）并点确定（はい）即可开始下载。因为网络下载内容会定期更新，所以最好经常去确认一下。

丘比



▲在很多场景以及与BOSS决斗前都可以找到丘比！

利用商店或者场景里的丘比（キュッピ–）可以让疲劳的妖怪满血满状态复活！并且还可以进行记录以及更换战斗队形圈的阵容。在进行BOSS战之前切记要通过丘比进行存档哦。

鬼时间

当主角在进行探险时，会突然发现街上的气氛变得异常并出现大型的恶鬼，这时玩家就进入了所谓的鬼时间场景。在这里要尽量避开地图上显示的鬼怪标记尽快跟随箭头找到出去的传送门。在逃跑的途中若是发现有红色的鬼宝箱的话最好打开，因为里面可能是非常珍稀的物品。一旦在鬼时间中被恶鬼发现且逮住的话，就会进入对战状态，但强力的恶鬼不是随随便便就能战胜的，战败后玩家从鬼宝箱得到的东西会全部丢失。等到玩家手下的妖怪达到一定等级后可以打倒强大的恶鬼，下次进入鬼时间时鬼怪的能力会升级。



◀见到恶鬼就赶快跑吧！

云外镜

游戏过半的时候玩家可以通过主线剧情解锁云外镜（うんがい镜）传送系统。玩家需要找到隐藏在各地的云外镜并与其对话进行地点记录，然后利用云外镜的力量就可以在各个记录地点进行传送了。在后期可以大大减少移动需要的时间（前期为了做任务在各个场景跑得吐血的表示这个系统简直太人性化了。）

在主线剧情通关后，会在大森神社右边外沿走廊上出现一个云外镜，利用此云外镜可以穿越回举办祭典的场景尽情购物。



◀隐藏在各种场景中的云外镜。

妖怪的进化与合成

随着主线的推进以及玩家的妖怪同伴的增加，游戏还会出现让妖怪自身进化和把不同的妖怪进行合成的系统。

每一场战斗参与作战的妖怪都会获得经验值，在经验值达到一定程度时就会提升级数和排序等级。比如之前提到的消极蚊在游戏一开始处于E等级，初始级数也只有1级。但随着战斗的累积和级数的提升到一定程度时会变身为更为强力的C等级妖怪——邪恶消极蚊（ジャネガティブ–ン）。

进化！

玩家可通过主线解锁妖怪的合成系统合成全新的妖怪。虽然级数可能会降低但妖怪的序列等级会得到提高，拥有更厉害的技能。一般的合成方式是用两只不同的妖怪，或者一只妖怪加一个道具进行合成。在这里不仅妖怪可以进行合成，道具也可以通过两两合成生成珍稀道具。



指定通缉妖怪

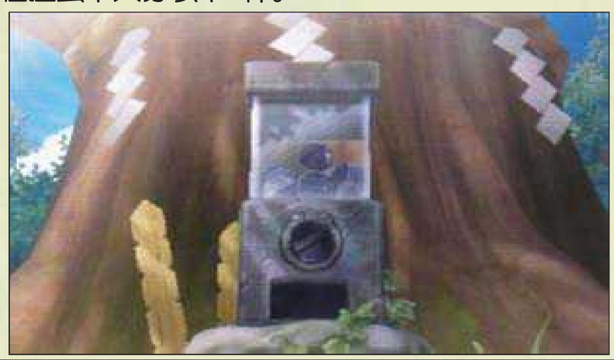
在游戏中会碰上那些犯罪逃窜的指定通缉妖怪（指名手配妖怪），如果抓住指定通缉妖怪三次的话可以得到一组密码中的一个字，得到完整密码后去邮局的2号窗口可以获得特殊物品。要打听指定通缉妖怪的情报和时间限制的话就去找位于邮局左边停车场的御用田先生吧。



▲与在邮局停车场的御用田先生对话可得到指定通缉妖怪的情报。

妖怪扭蛋

大森山（おおもり山）的神木前有一个老旧的扭蛋机，里面封印着很多妖怪和道具。玩家可以用游戏中收集的妖怪扭蛋币（妖怪ガシャコイン）或是3DS自带的小金币来转扭蛋。但要注意的是一天只能转三次妖怪扭蛋机。游戏中提供的妖怪扭蛋币共分以下8种。



图标	名称	说明
	红色妖怪扭蛋币	容易出勇敢族妖怪
	黄色妖怪扭蛋币	容易出不可思议族妖怪
	橘色妖怪扭蛋币	容易出豪杰族妖怪
	桃色妖怪扭蛋币	容易出可爱族妖怪
	绿色妖怪扭蛋币	容易出温馨族妖怪
	浅蓝色妖怪扭蛋币	容易出扭扭族妖怪
	深蓝色妖怪扭蛋币	容易出影薄族妖怪
	紫色妖怪扭蛋币	容易出毛骨悚然族妖怪

其他要素

时间的切换：如果嫌时间过得太慢的话，玩家可以回到家中，点床选择睡到早上（朝まで寝る）、睡到晚上（夜まで寝る）自由切换昼夜时段。

闯红灯的惩罚：玩家在行动中多次闯红灯的话会出现妖怪生剥鬼（なまはげ），被强行卷入战斗后就乖乖受死吧，谁叫你随便乱闯红灯呢。

跟引路鬼走吧：在街道上不用妖怪手表就能看到引路鬼，跟他们对话后引路鬼会给玩家领路，跟他们走几段路后引路鬼会变身为宝箱，玩家可以从中得到奖励。

奇妙镜头：在标题菜单里选择奇妙镜头（ふしぎレンズ）可进入3DS摄像功能，对准人脸摄影的话可以看出你被哪只妖怪附身了。照了照片保存后去邮局的3号窗口可以达成日常任务并获得奖励。

隐藏的四格漫画：游戏中还隐藏着漫画家小西纪行为游戏专门绘制的四格漫画，有兴趣的玩家可以去以下地点收集齐这全部5幅作品。

地点	所在位置
樱公民馆	进门左手杂志架
熊岛家（クマの家）	三楼熊岛房间书架
千治家（カンチの家）	二楼千治房间书架
北风拉面店（北风ラ–メン）	调查进门的书架
太阳轩（タイヨ–轩）	调查进门的书架



▲用奇妙镜头来看看你身边潜伏着的妖怪吧！





本作共有6个场景地图，分别为樱花新镇（さくらニュ-タウン）、大森山（おおもり山）、团团坡道（団々坂）、樱花中央市（さくら中央シティ）、跑腿巷（おつかい横丁）和微风山丘（そよ风ヒルズ）。随着故事主线的推进这些场景都会依次在游戏中解锁。为了方便大家游戏以及后面流程攻略的说明在此附上各个场景地图的详细标注。

跑腿巷（おつかい横丁）

团团坡道（団々坂）

大森山（おおもり山）

樱花镇全景

樱花中央市（さくら中央シティ）

樱花新镇（さくらニュ-タウン）

微风山丘（そよ风ヒルズ）


樱花新镇（さくらニュータウン）
さくら第一小学校
うらやまにつづく道
（通往大森山）
ひとなし路地
さくら第一小学校　体育馆
河川敷
ヨロズマート
さくらニュータウン店
樱町地下水道入口
花っぱ 花店
樱町公民馆
こはる保育园
さんかく公园
ネコの通り道
（通往樱町地下水道）
こぶた银行
木灵文花家
アッカンベーカリー　面包店
怪しい路地里
（通往樱町地下水道）
鱼良
こやぎ邮便
樱町下水道入口
Jungle hunter
（ジャンガル　ハンター）
おおもり山の废トンネル
废屋
どんこ池
神木
おおもり神社
大森山（おおもり山）

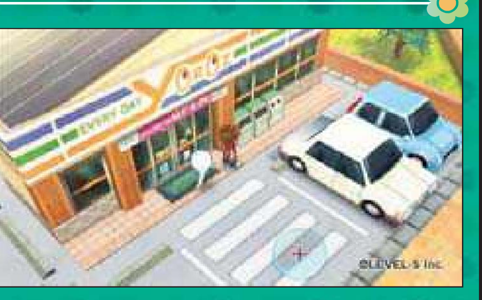

团团坡道（团々坂）
ひがん山トンネル
正天寺
月见峠
ひみつの抜け道
竹林のおんぼろ屋敷
ひみつの抜け道
鸟饲家
さすらい庄
かわしま商店
こっそり空地
さくらの汤
时计のチョ―シ堂
熊岛家
樱町地下水道入口
ヨロズマート 团团坂店
こひなた驿
ないしょの横道
（通往樱町地下水道）
オパール号自行车
樱花中央市（さくら中央シティ）
福北病院
はるこい学习塾
ゆきおんなの里道
工事现场
ゆきおんな
塾への近道
樱中央驿
モグモグバーガー
さくらビジネスガーデンビル
ピコピコランド
さざなみ公园
うんぱん通路
（通往樱町地下水道）
ヨロズマート
さくら中央シティ店
しおかぜトンネル
（通往微风山丘）


跑腿巷（おつかい横丁）
カリスマスタイル
北风ラーメン
タイヨー轩
八百丸
めんどう
どっこい书店
コインランドリー
商店街の细道
めつけもん
ヨロズマート おつかい横丁店
かげむら病院
微风山丘（そよ风ヒルズ）
もののけ道
藏岩家
リリイガーデンエントランス
今田千治家
ひょうたん池博物馆
樱町地下水道入口
ひょうたん池公园
ヨロズマート そよ风ヒルズ店



商店

万事便利店



在樱花新镇、团团坡道、樱花中央市、跑腿巷、微风山丘都有万事便利店（ヨロズマ—ト）的分店，玩家可在这里回复妖怪的HP和妖气值，存档以及更换战斗队形。在这里也可以入手一些实用的道具或者卖掉自己不要的物品。在游戏后期每个便利店还隐藏有云外镜。

物品	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
うめおにぎり	100	微量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
たかなおにぎり	140	微量回复妖气槽	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
いくらおにぎり	300	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
ヨカコ—ラ	120	微量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
サンドイッチ	220	少量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
カップラ—メン	180	少量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
みがわり人形	500	从战斗中逃离	–

自动贩卖机

在道路边时常设置着自动贩卖机，其中贩卖的物品会有所不同，玩家可买到ヨカコ—ラ、妖绿茶和荣妖ドリンク这三种饮料。

物品	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ヨカコ—ラ	120	微量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
妖绿茶	120	微量回复妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
荣妖ドリンク	120	微量回复妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友

鱼良



位于樱花新镇的鱼良出售活鱼和生鱼片，店的附近还隐藏着一条秘密暗道。

物品	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
アジのひもの	140	微量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
ブリの切り身	260	少量回复HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
しんせんなウニ	1300	大量回复HP	很容易与对方成为朋友
ごくじょうマグロ	15000	大量回复HP	非常容易与对方成为朋友
鱼良のまきえ	100	在钓鱼时使用可增加钓上鱼的几率	–
アジ	250	–	
カサゴ	600	–	
アユ	1300	–	
タイ	2800	–	

压轴面包屋



位于樱花新镇的压轴面包屋（アッカンベ—カリ—）每天都会出炉香喷喷的面包，一些人气面包只会限量出售哦。

物品	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
クリ—ムパン	100	微量回复HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
フランスパン	380	回复一定的HP	很容易与对方成为朋友
けれ—パン	180	少量回复HP	很容易与对方成为朋友
アッカンベ—グル	600	较多回复HP	非常容易与对方成为朋友

大森神社

大森神社（おおもり神社）位于大森山地图的中部，在神社前的神社爷爷（おふだじいさん）处可购买守护符。

道具	价格	说明
ちからのおふだ	1000	短暂提升力量
ようりょくのおふだ	1000	短暂提升妖力
まもりのおふだ	1000	短暂提升防守
すばやさのおふだ	1000	短暂提升敏捷

川岛商店



由老奶奶经营的川岛商店（かわしま商店）位于团团坡道，在里面可以买到很多怀旧的点心，也是小学生们日常聚集的人气店铺。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
10元ガム	10	微量回复妖气	稍微有利于与对方成为朋友
ねりあめ	20	微量回复妖气	稍微有利于与对方成为朋友
大きなせんべい	30	微量回复妖气	较容易与对方成为朋友
ドロップ缶	120	微量回复妖气	容易与对方成为朋友
かき冰	300	回复一定的HP	很容易与对方成为朋友
りんごあめ	350	回复一定的妖气	非常容易与对方成为朋友

樱花澡堂

位于团团坂道的樱花澡堂（さくらの汤）是大家泡澡的好去处，与澡堂接待台的大姐姐对话可以买到各种好喝的牛奶。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
牛乳	120	回复微量妖气	稍微有利于与对方成为朋友
コ–ヒ–牛乳	200	回复少量妖气	较容易与对方成为朋友
フル–ツ牛乳	280	回复少量妖气	较容易与对方成为朋友
ぜつぴん牛乳	1500	回复大量妖气	非常容易与对方成为朋友

太阳轩

太阳轩（タイヨ–轩）位于跑腿巷的樱町フラワ–ロ–ド中，主营中华料理。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ぎょうざ	180	回复少量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
レバニラ	260	回复少量HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
カニ玉	380	回复一定的HP	很容易与对方成为朋友
エビチリ	550	回复较多HP	非常容易与对方成为朋友

北风拉面

北风拉面（北风ラ–メン）位于跑腿巷的樱町フラワ–ロ–ド中，主营拉面。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
とんこつラ–メン	420	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
チャ–シュ–ラ–メン	650	回复较多HP	很容易与对方成为朋友
スペシャルラ–メン	1200	回复大量HP	非常容易与对方成为朋友

八百屋丸

位于跑腿巷（おつかい横丁）的樱町フラワ–ロ–ド中，贩卖各式蔬菜。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
にんじん	100	回复微量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
きゅうり	100	回复微量HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
たけのこ	500	回复较多HP	很容易与对方成为朋友
まつたけ	8000	回复大量HP	非常容易与对方成为朋友

安藤肉店

安藤肉店（あんどう肉屋）位于跑腿巷的樱町フラワ–ロ–ド中，贩卖各式肉类。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
とりもも	180	回复少量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
豚バラブロック	340	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
牛タン	550	回复较多HP	很容易与对方成为朋友
特上しもふり	18000	回复大量HP	非常容易与对方成为朋友

且慢书店

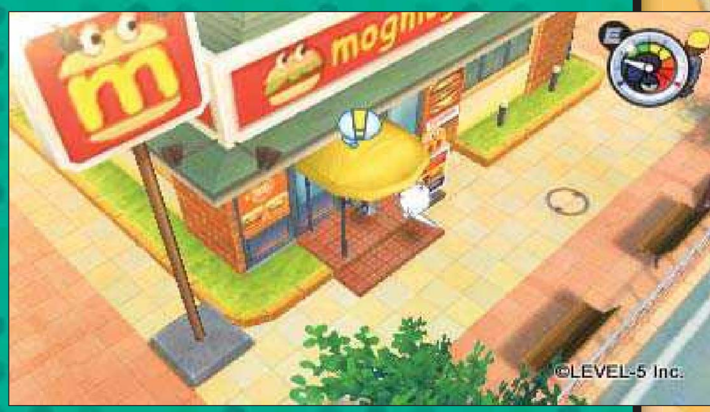
且慢书店（どっこい书店）位于跑腿巷的樱町フラワ–ロ–ド中，贩卖各类图书，特别是可以改变妖怪性格的图书。

道具	价格	说明
攻めの秘传书	20000	提升攻击等级
术の秘传书	20000	提升妖术等级
ひっさつの秘传书	20000	提升必杀技等级
まじめに生きる	25000	稍微减少妖怪偷懒现象
习得！カラテ讲座	980	把妖怪性格变为“急性子”
实用！カラテ讲座	5000	把妖怪性格变为“暴躁”
ようじゅつ大百科	980	把妖怪性格变为“冷静”
ようじゅつ超大百科	5000	把妖怪性格变为“头脑派”
ガ–ドのすすめ	980	把妖怪性格变为“慎重”
カ–ドばんざい	5000	把妖怪性格变为“无动于衷”
いやしの天使ちゃん	980	把妖怪性格变为“温柔”
さよなら天使ちゃん	5000	把妖怪性格变为“富有同情心”
おじゃま道	980	把妖怪性格变为“讨厌”
族おじゃま道	5000	把妖怪性格变为“穷凶极恶”
サポ–トライフ7月号	980	把妖怪性格变为“协作”
サポ–トライフ特别编	5000	把妖怪性格变为“献身精神”

咀嚼汉堡店

位于樱花中央市的咀嚼汉堡店（モグモグバ–ガ–）主要贩卖各类汉堡。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ハンバ–ガ–	260	回复少量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
チ–ズバ–ガ–	340	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
ダブルバ–ガ–	500	回复较多HP	很容易跟敌方妖怪成为朋友
モグモグバ–ガ–	880	回复大量HP	非常容易跟敌方妖怪成为朋友



福北病院

福北病院位于樱花中央市，晚上在一楼的医生处可购买十分实用的药物。

道具	价格	说明
スタミナム	1200	可让主角加速跑时不减体力
スタミナムアルファ	3000	可让主角加速跑时不减体力，持续时间比スタミナム高
まず～い汉方	3000	让妖怪在战斗中复活并回复少量体力
にが～い汉方	6000	让妖怪在战斗中复活并回复一半体力
ふか～い汉方	12000	让妖怪在战斗中复活并回复全部体力

意外之喜店

位于跑腿巷樱町フラワ–ロ–ド旁边的意外之喜店（めつけもん）只在夜间营业，玩家可在这里淘到不少实用的道具和装备。

道具	价格	说明
小けいけんちだま	3000	增加50经验值
中けいけんちだま	15000	增加500经验值
大けいけんちだま	54000	增加2000经验值
プレ–ンリング	10000	用于合成戒指
むじのおまもり	10000	用于合成守护符
装备	价格	说明
そまつなうでわ	5000	力量+10、敏捷–5
ロックなうでわ	16000	力量+18、敏捷–10
超力のうでわ	38000	力量+25、敏捷–15
さびたゆびわ	5000	妖力+10、防守–5
プリティ–リング	16000	妖力+18、防守–10
げんえいのゆびわ	38000	妖力+25、防守–15
古びたおまもり	5000	防守+10、妖力–5
ル–ンのおまもり	16000	防守）+18、妖力–10
てつぺきのおまもり	38000	防守+25、妖力–15
シンプルなバッジ	5000	敏捷+10、力量–5
ぴかぴかバッジ	16000	敏捷+18、力量–10
はやてのバッジ	38000	敏捷+25、力量–15
あんみんまくら	70000	HP逐渐少量回复但容易让妖怪偷懒
睡眠学习セット	90000	增加经验值但容易让妖怪
キラ轮レ–ル	55000	被敌人进行集中攻击、防守降低

安稳住宅区

位于跑腿巷，在C–301号室中玩家可用昆虫和鱼与口袋爷爷（ふくろじじい）交换妖怪扭蛋币。

妖怪扭蛋币	交换条件
红色扭蛋币	イシダイ★×1和ショウリョウバッタ★×2
黄色扭蛋币	アブラゼミ★×1和カサゴ★×2
橘色扭蛋币	ゴマダラカミキリ★×1和ナマズ★×2
桃色扭蛋币	アゲハチョウ★×1和フナ★×3
绿色扭蛋币	カマキリ★×1和カメ★×3
深蓝色扭蛋币	アジ★×1和ミンミンゼミ★×3
紫色扭蛋币	ホタル×1和テントウムシ×1
浅蓝色扭蛋币	ブラックバス★×1和ハナムグリ★×2

注：★为珍稀品种。

Jungle Hunter

位于樱花新镇的Jungle Hunter（ジャングルハンタ–）是个用昆虫和鱼进行道具交换的大型交换商店，也可直接卖掉玩家捕捉的虫子和鱼。门口左侧出售增加捕虫几率的“超级黑蜜”。



食物	交换条件
まつたけ	カブトムシ×3、ノコギリクワガタ×3
特上しもふり	オオクワガタ×3、アブラゼミ×3
しんせんなウニ	クラゲ×2
ごくじょうマグロ	マグロ×3

道具	交换条件
习得！カラテ讲座	ショウリョウバッタ×3或ショウリョウバッタ★×1
ようじゅつ大百科	カメ×3或カメ★×1
ガ–ドのすすめ	テントウムシウ×3或テントウムシ★×1
いやしの天使ちゃん	フナ×3或フナ★×1
おじゃま道	ナマズ×3或ナマズ★×1
サポ–トライフ7月号	ハナグムリ×3或ハナグムリ×1
应用！カラテ讲座	タイ×3
ようじゅつ超百科	ホタル×3
ガ–ドばんざい	アユ×3
さよなら天使ちゃん	アゲハチョウ×3
续おじゃま道	ブラックバス×3
サポ–トライフ特别编	ヒグラシ×3
まず～い汉方	フナ×2、ゴマダラカミキリ×3或フナ★×1、ゴマダラカミキリ★×1
にが～い汉方	ブラックバス×3、テントウムシ×2或ブラックバス★×1、テントウムシ★×1
ふか～い汉方	チョウチンアンコウ×3、ハナグムリ×2或チョウチンアンコウ★×1、ハナグムリ★×1
小けいけんちだま	ミンミンゼミ×4或ミンミンゼミ★×1
中けいけんちだま	カサゴ×4、カジキ×2或カサゴ★×1、カジキ★×1
大けいけんちだま	オオクワガタ×2和カブトムシ×3
プレ–ンリング	トノサマバッタ×4或トノサマバッタ★×1
むじのおまもり	クラゲ×4或クラゲ★×1

特殊道具	交换条件	说明
ルビ–	アジ×3、ゴマダラかミキリ×3或アジ★×1、ゴマダラかミキリ★×1	用于合成
アクアクリン	タイ×3、ショウリョウバッタ×3或タイ★×1、ショウリョウバッタ★×1	
トパ–ズ	コンゴウフグ×3、アゲハチョウ×3或コンゴウフグ★×1、アゲハチョウ★×1	
トルマリン	カマキリ×3、ナマズ×3或カマキリ★×1、ナマズ★×1	
オパ–ル	アユ×3、イシダイ×3或アユ★×1、イシダイ★×1	
エメラルド	アブラゼミ×3、トノサマバッタ×3或アブラゼミ★×1、トノサマバッタ★×1	
名刀マサムネ	ノコギリクワガタ★×2和ライギョ★×3	
妖刀ムラマサ	ホタルイカ★×2和トノサマバッタ★×3	
无双の魂	チョウチンアンコウ★×2和カブトムシ★×3	
大将の魂	オオクワガタ★×2和カジキ★×3	
ダンシングスタ–	ホタル3或ホタル★1	用于在公民馆与佐藤交换，增加妖怪的决胜姿势

装备	交换条件
そまつなうでわ	テントウムシ×5和カマキリ×3
ロックなうでわ	イシダイ×5和アブラゼミ×3
超力のうでわ	オオクワガタ×3和ライギョ×3
さびたゆびわ	ミンミンゼミ×5和ブランックバス×3
げんえいのゆびわ	チョウチンアンコウ×3和ノコギリクワガタ×3

装备	交换条件
古びたお守り	カメ×3和カサゴ×3
プリティーリング	ヒグラシ×5和アジ×3
ルーンのおまもり	ライギョ×5和ゴマダラカミキリ×3
てつぺきのおまもり	カブトムシ×3和ホタルイカ×3
シンプルなバッジ	フナ×5和イワシ×3
ぴかぴかバッジ	アユ×5和コンゴウフグ×3
はやてのバッジ	イトウ×3和カジキ×3

特殊装备	交换条件	说明
ハッピーはっぴ	ナマズ×3和カサゴ×5	敏捷+50
てかげんベルト	トノサマバッタ×1和ライギョ×1	大幅减少所有能力值
おさるの轮つか	ノコギリクワガタ×2和コンゴウアンコウ×3	佩戴的妖怪成为进化形态
逆转のつるぎ	イトウ★×1和アユ★×2	力量+30、敏捷+30
逆转のまがたま	コンゴウフグ★×1和ヒグラシ★×2	妖力+30、敏捷+30
逆转のかがみ	クラゲ★×1和タイ★×2	防守+30、敏捷+30
マジカルベル	ヒグラシ×3和アゲハチョウ×5	妖力+50
スピードベル	クラゲ×3和イシダイ×5	敏捷+30

注：★为珍稀品种。没有特别注明的道具及装备功能请参照前表。

夏日祭典的摊位

在游戏后期可以通过神社走廊的云外镜回到举办夏日祭典的时候，在这里可以集中购买很多食物。

	物品	价格
屋台のおじいさん	とりもも	180
	豚バラブロック	340
	牛タン	550
	特上しもふり	18000
屋台のお姐さん	にんじん	100
	きゅうり	100
	たけのこ	500
	まつたけ	8000
屋台のお兄さん	かき冰	300
屋台のおばさん	ヨカコーラ	120
	妖绿茶	120
	荣妖ドリンク	120
	牛乳	120
	コーヒー牛乳	200
	フルーツ牛乳	280
	ぜつぴん牛乳	1500
驮果子屋さん	10元ガム	10
	ねりあめ	20
	大きなせんべい	30
	ドロップ缶	120
	りんごあめ	350
店员のおばさん	クリームパン	100
	フランスパン	380
	カレーパン	180
	アツカンベーグル	600

特殊场景

钟表的调子堂（时计のチョーシ堂）：升级妖怪手表等级的地方。但想要升级手表的话先要完成店主布置的各项任务。

小猪银行（こぶた银行）：位于樱花新镇的南部，在一号柜台可用从活动中得到的QR码交换妖怪扭蛋币，在这里还可使用丘比，游戏后期会有隐藏云外镜。

小羊邮局：位于樱花新镇的南部，在这里有三个柜台，在一号柜台处可以选择“对战を始める”自建房间邀请朋友联机战斗，也可选择“对战に参加する”参加朋友发起的对战。



二号柜台处可连接Wi-Fi选择“网络下载（インターネットダウンロード）”进行数据更新，每周可领取一枚妖怪扭蛋币。选择“パスワード”输入捉住通缉妖怪后得到的密码可获得特别的奖励。

如果玩家每天有用标题画面处的奇妙镜头进行拍照的话，可在三号柜台处可选择“ごほうび受け取り”领取奖励。此处选“おしらせ配信”也可设定接受游戏的信息通知。并且在这里也可使用丘比，游戏后期会有隐藏云外镜。

正天寺：位于团团坡道的西北部，在住持处可以合成妖怪和装备。寺院内有丘比可使用，游戏后期寺庙中会有隐藏云外镜。

漂泊庄（さすらい庄）：位于团团坡道地图中部的漂泊庄可开启避通信的服务。由于漂泊庄只有十个房间，一旦居住的妖怪满员的话就会自动按照入住时间的先后顺序替换妖怪。



隐藏场景：在大楼、店铺的背后或者树林之中有可能隐藏着一些秘密场景。通过秘密场景可以进入到樱町的地下水道。在这些地方不仅潜伏着妖怪还有各种各样的宝箱，甚至为了推进主线剧情这些地方也算必来之地，所以一定要怀着好奇心搜索樱花镇的各个角落哦。


■试着爬进巨大的下水管道看看吧！

TIPS 在さくらビジネスガーデンビル与接待处的わすれん帽对话可变更或删除玩家给妖怪取的小名（ニックネーム）。





主线攻略

本作的各项系统会跟随主线的推进陆续解锁，这让玩家们对游戏能够一直保持一种新鲜感。主线剧情结束后玩家可以在镇上进行自由冒险，S级妖怪手表的升级任务以及无间地狱（むげん地獄）场景会被解锁，所以即使通关后本作的可玩性还是很高。那么下面就给大家详细介绍一下这款游戏的主线流程。

注：本作可在男女两个主人公中任选一个进行游戏，为了叙述方便本次攻略将全部使用男主人公这条线来进行说明，过场动画的内容都统一并入到下一章解说。

欢迎来到妖怪世界（ようこそ妖怪ワールド）

在宁静的樱花新镇的公园里，千治（カンチ）给景太（ケータ）、文花（フミちゃん）和熊岛（クマ）展示自己为做自由研究所采集的昆虫，并嘲笑同样做昆虫采集研究的景太今年夏天肯定一只虫子都捉不到。气愤的景太回家拿了虫网后决定去外面捉些稀有的虫子给大家看看。跟在一楼的妈妈对话后，前往さんかく公园。在公园的树上也没有捉到珍稀虫子的景太十分不甘心，于是去さくら第一小学校询问勤务员（用务员）。对话后得知在大森山可以捕捉到特别珍稀的虫类，并从勤务员处得到三个超级黑蜜。

从大森山的山道一直走到神木的入口会触发剧情，在周围的树上捉到虫子后神木入口的结界被打开，往里走出现剧情动画。从神木的结界中隆重登场的告密者给了景太神奇的妖怪手表，用妖怪手表调查神木右侧的树木会发现**トホホギス**，与其对话后**セミまる**现身与主角成为朋友，用**セミまる**与**トホホギス**对战获胜后会与**トホホギス**也成为朋友。拥有了两只妖怪朋友的景太从告密者处获得了妖怪大辞典，此时标题菜单处的奇异镜头的功能被解锁。



与地缚猫的相遇（ジバニャンとの出会い）

回到家后，景太发现父母正在激烈争吵。告密者说那是因为家里有妖怪潜伏才会导致这样的情况。利用妖怪手表在父亲身后发现ドンヨリ–ヌ，召唤出セミまる与之对战却被秒杀。为了打倒ドンヨリ–ヌ，景太需要在镇上再找五只妖怪。出门后告密者给了景太3个うめおにぎり，并告诉他如果以后物品不够的话可以去便利店进行补充。

五只妖怪的出现比较随机，多调查树上、草丛等场景就能发现妖怪。与ネガティ–ブン、イガイガグリ和ジミ–成为朋友后，告密者说为了战胜ドンヨリ–ヌ还需有个强力妖怪。去鱼屋与店主对话后，得知最近鱼屋门前的十字路口经常出现踩急刹车的车辆，用妖怪手表调查街对面有一群猫的地方可以发现地缚猫。在高能卖萌的地缚猫挡车动画后，地缚猫向景太讲述了一段忧伤的往事。原来地缚猫以前的饲主叫エミちゃん，一日地缚猫在这个十字路口不幸被卡车撞死，临死前却听到主人エミちゃん说："居然会被卡车撞死，真是太挫了"……因此为了成为能推倒车辆的强力猫，他便在这个十字路口成为了地缚灵。地缚猫希望景太能帮他取回被其他妖怪抢走的エミちゃん的照片。抢走相片的妖怪在鱼屋后方的怪しい路地里，与グレるりん对战抢回照片（战斗结束后与身后的御用田先生对话，会得知指定通缉妖怪系统的详情）。拿给地缚猫后就可以回家与ドンヨリ–ヌ进行对战了。ドンヨリ–ヌ擅长使用附身降低对方的攻击力，其自身不容易被其他妖怪的妖术附身，所以打败她的要点是一旦被附身就赶快把角色转到后方进行驱散。多使用必杀技进行战斗就可以很快结束对战。获胜后ドンヨリ–ヌ会和景太成为朋友，景太的父母也会重归于好。此章完结后神木前的妖怪扭蛋机、小羊邮局处的通信对战、网络配信和密码输入功能被解锁。

守护小镇的结界（町の结界を守れ）

景太起床后前往さんかく公园发现文花很低落，细问之后得知原来她与朋友吵架了。告密者说这恐怕也是妖怪干的好事，于是和景太前往河川敷寻找可疑的妖怪。在河川敷与文花对话后发现后方中间的长椅上有被妖怪附身的人，用妖怪手表调查靠近自动贩卖机旁的长椅后会发现バクロ婆。バクロ婆的能力是只要被她附身就会口无遮拦地说出自己所想的事。一时兴起的バクロ婆随即附在了景太身上，结果景太不过大脑地说出了"妖怪什么的真麻烦，还被告密者这家伙纠缠上了，好想赶快解决这事回家打游戏啊。"这让告密者伤心不已。开心的バクロ婆主动交出了妖怪奖章与景太成为了朋友，带着バクロ婆与文花对话后可让她与朋友和好。事件解决后发现バクロ婆到处附身别人的原因是由于一个奇怪的上班族（サラリ–マン）扰乱了镇上的结界。由于天色已晚，大家决定第二天再去寻找这个奇怪的上班族。此时可解锁妖怪手表查看时间的普通手表功能。

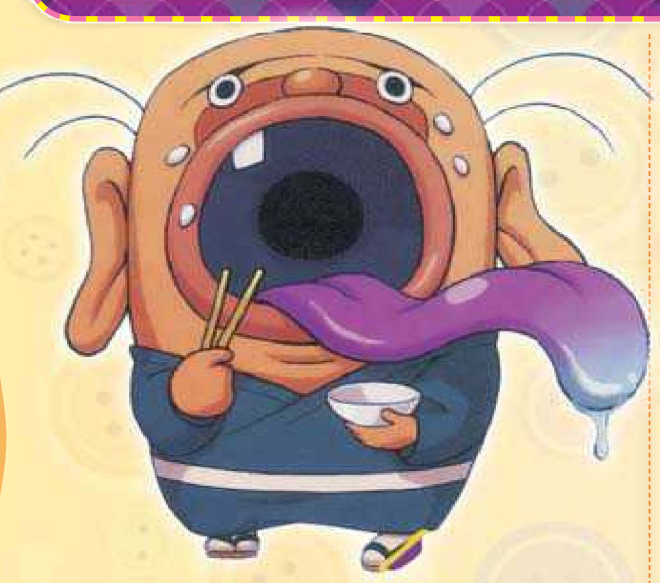
第二天，在小羊邮局的门口会发现这个奇怪的上班族，发现附身于上班族的ネクラマテング后，利用バクロ婆的能力得知了他想要解开镇上的结界成为最强的妖怪的野心。打败ネクラマテング后发现镇上已经布满了妖气。为了守卫镇上的结界，景太和告密者来到樱町公民馆。打败结界旁的ちからもち后告密者会利用法术恢复结界。另外一个结界在小猪银行的门口，调查小猪的雕像后出现ヨコドリ，打败ヨコドリ后即可前往最后一个结界点——さくら第一小学。在这里会遇到第一个BOSS怪，所以事先要存档，去便利店买好回复HP用的物品，并安排好战斗队形。

进入さくら第一小学,调查体育馆旁边的雕像出现BOSS——ミツマタノヅチ。当他的眼睛是闭着的时候，就算对其一直进行攻击，其HP槽也不会减少。玩家此时需要多用必杀和集中攻击给其增加伤害，当伤害累积到一定程度时，ミツマタノヅチ的舌头会停止攻击，一个头的眼睛会睁开，此时瞄准睁开的眼睛进行集中攻击并放必杀，BOSS的HP就会开始大幅减少。一段时间后他

又会恢复原状，这时玩家要注意给前锋妖怪回血预防BOSS放必杀，这样反复几个回合后就可以把他拿下了。在战斗队形圈的配置上，可以把バクロ婆的左右两边各放上两个攻击性角色，比如地缚猫、セミなる等等。这样的话用转盘更换队员时基本都能保持バクロ婆在场上给队员回血。

获胜后，倒地的ミツマタノヅチ从眼睛里射出了一道紫色的攻击波，一个神秘的妖怪出现在了景太和告密者的面前为他们挡住了攻击波。虽然不知道这神秘妖怪的来路，但总觉得今后可能又会在哪里见面吧。

钟表调子堂（时计のチョーシ堂）



经历了和ミツマタノヅチ的对战后，告密者说为了能找到更强力的妖怪就必须强化妖怪手表的性能。于是他们出发前往位于团团坂道的时计のチョ－シ堂，店主告诉景太要升级妖怪手表的话需要齿轮（齿车）、螺丝（ネジ）和弹簧（バネ）这三个部件。螺丝去オパ－ル号自行车店跟店主对话即可领取；跟さすらい庄的房东（大家）对话后可拿到弹簧。齿轮则要进入竹林のおんぼろ屋敷里寻找，竹林のおんぼろ母屋中只有当门上的眼睛是睁开状态时才能通过，玩家可以通过第一个门进入走廊，再从走廊处的第二个门进入房间，房间里最左处的门可以通往有楼梯的房间，在楼梯前面按A键再配合摇杆操作会来到母屋的房顶（母屋の屋根里）上，走到左侧的房间中部会掉到一楼，这个房间的左前方有两个黄色宝箱，打开右边的宝箱会得到打开一楼中间大房间的钥匙。从后方的入口出来能来到屋子的外面，重新进入母屋打开中间的房间会与里面的バク进行对战。バク擅长从对方身上吸收HP并利用附身让对方陷入异常状态，其必杀技可让场上的三只前锋妖怪同时变得无法行动，因此在对战中最好使用能同样能从敌方吸收HP或自行回血的角色，并及时使用驱散解除异常状态。胜利后与バク成为朋友后得到齿轮，去时计のチョ－シ堂把部件交给店主后，店主拜托景太晚上再去澡堂找回他的决胜内衣（胜负下着），并告诉景太可以用バク的能力吸走睡意让其变身代替他留在家中。于是景太自此就可以在夜间自由行动了，虽然バク被留在了家中，但战斗中还是可以使用他。

晚上出门后会出现第一次鬼时间场景，在此次鬼时间场景中，玩家若被恶鬼捉住的话系统会反复出鬼时间直到玩家掌握了逃脱技巧为止。跟随箭头逃到さくら第一小学门口，神秘的妖怪再次出现为主角开启回到现实场景的门，出去后鬼时间就自动结束。

到达樱花澡堂后发现浴池中散发着大量的妖气，用妖怪手表调查会出现のぼせトンマン进入第二次BOSS战（在他后面跳舞的澡堂大爷绝对婀娜动人，有兴趣的玩家可以注意一下）。のぼせトンマン多用手上的木桶进行攻击，投掷的肥皂不仅会让对方掉血还可以封锁其行动，他往地上坐的地震波也会让我方所有妖怪掉血。当BOSS消耗三分之一左右的血时就会通身变红，然后使用伤害力十分巨大的必杀技——ビバ！ゆであがり，如果是前锋妖怪已经消耗一半血的情况下基本都会被秒杀。所以在其快发动必杀技前，要么尽快通过物品或者妖怪回血，要么就把后方满血的队员转到前面来当肉盾吧。并且此BOSS不容易被妖术附身，还利用手上的木桶掩盖自己的头部和肚脐这两处弱点部位，此时进行攻击的话效果不大，所以玩家们在这里可能会陷入一番苦战。总的来说，与他对战时要注意掌握节奏，一开始可以尽量放必杀技，一个队员的必杀在进行时可马上选择下一个放必杀的队员进入指令画面争取时间，在BOSS的血快掉近三分之一时让バクロ婆放必杀取消掉他的必杀。一旦有队员被附身就尽快转至后方进行驱散，并且要随时保证前锋妖怪的血在一半以上。BOSS每次只能顾及到一个弱点部位，此时就要见缝插针瞄准没被挡住的弱点进行集中攻击。获胜后把决胜内衣和三个部件拿给时计のチョ－シ堂的店主后就能将手表等级升为D级，正天寺的合成系统也会被解锁。

在冬菇池消失的戒指（どんこ池に消えた指轮）

在听说用闪闪发光的东西可以钓起どんこ池精灵的传言后，熊岛偷偷拿了妈妈的戒指用来当饵料，结果不小心把戒指遗失在了池底。由于这是熊岛爸爸向熊岛妈妈求婚时用的订婚戒指，不仅价格昂贵意义也非比寻常。因此，勃然大怒的熊岛爸爸勒令熊岛不找到戒指就不能回家，熊岛妈妈也貌似因此伤心过度而离家出走了。景太和告密者商量后决定帮熊岛找回戒指，告密者建议景太去找精通水性的河童寻求帮助。

来到河川敷，景太和告密者听到两个大婶交谈说看见了在空中飞舞的盘子。沿着河川敷向地图下方走会在岸边看见一朵摇动的大向日葵，用妖怪手表调查后ノガッパ就现身了。与其对话后



得知为了准备河童游泳大会，ノガッパ一直在这条河里进行特训，结果由于太过投入忘了吃饭一不小心就饿得现了原形，ノガッパ要求景太去为他钓来三条フナ，并交给了景太一根钓鱼竿（竿钓りざお）。在河川敷处出现放大镜标志的钓鱼点钓来三条フナ交给河童后可与其成为朋友。

来到どんこ池后会看到在池子里四处搜寻戒指的熊岛。河童在池子里找到戒指时却没想到惊扰了河底的つられたろう丸，于是进入了BOSS战。つられたろう丸可以用“1本钓り”技能召唤小怪进行辅助攻击或回复。召唤来的红色和蓝色的鲶鱼攻击力较强，绿色鲶鱼可以给他回血。被BOSS加两个小怪一起打的话很容易挂掉，所以对战中要多使用像是地缚猫和ノガッパ这样能进行全体攻击的角色。当BOSS血量少到近一半左右时,可以事先通过バクロ婆放必杀打断他的必杀技。总的来说只要注意保持HP，难度就不是很大。

和熊岛一起把戒指拿去还给熊岛妈妈，结果熊岛妈妈说这个戒指只是个她自己买的便宜货，所谓的离家出走也只是去参加同学会而已……

爸爸的遗失物（お父さんの忘れ物）

景太的爸爸在去参加重要会议的路上被わすれん帽缠上了，有让人失忆能力的わすれん帽让景太的爸爸把重要的文件遗忘在了车站里。接到电话的妈妈拜托景太去给爸爸送文件，在团团坡道的ひなた站处领取了文件后，景太和告密者坐车来到樱花中央车站，结果发现车站外聚集了大量的わすれん帽。告密者提醒景太爸爸的会议三分钟后就要开始了，所以景太必须在这三分钟内甩开地图上的わすれん帽尽快送达文件。玩家在这里可以从地图右边的路线前往公司，途中会遇到三个并排的わすれん帽，从人行道上路过时按B键加速跑就可以顺利甩开他们了。进入公司大门后躲过电梯前的わすれん帽后来到七楼就可以完成任务。

出公司后发生剧情动画，被わすれん帽缠上的景太和告密者都忘了自己为什么要来车站。被惹恼的告密者决定捉住讨厌的わすれん帽给他个教训。追上わすれん帽后与之对话才发现原来他这么捣乱只是因为觉得寂寞想要有人陪着一起玩罢了。



刁难人的九尾（いじわる妖怪キュウビ）

作为给爸爸送文件的奖励，景太得到了一辆全新的自行车。景太骑着自行车去跑腿巷フラワ－ロ－ド的书店买漫画。进入どっこい书店后会发生剧情,书店老板说最近フラワ－ロ－ド里老是发生一些很奇怪的事情。为了得知详细的情况，景太询问了在フラワ－ロ－ド里的理科老师和在ヨロズマ－トさくら中央シティ店旁的真央（マオくん）。听说废弃的某栋大楼里会有莫名其妙燃起来又突然消失的大火后，告密者断言这些肯定都是妖怪在作祟。于是景太和告密者决定到闹鬼的地点——かげむら病院一探究竟。到达かげむら病院后发现了由于地盘被侵占而怒气冲天的九尾，九尾让景太晚上去中央樱花市的工事现场找他。

工事现场的门口要C等级的妖怪手表才能进入，玩家可以利用到晚上的这段时间来升级手表。来到时计のチョ－シ堂与店主对话后接受“Cランクへの挑战”的任务，在塾への近道处打败でんぱく小僧、再打败ゆきおんなの里道的ぎしんあん鬼、最后去うんぱん通路打败が鬼，回到时计のチョ－シ堂进行汇报就可以将手表升至C等级。

晚上，景太和告密者来到了工事现场，与门口的コマさん对话得知九尾就在楼中，被九尾欺负的コマさん为了不向九尾低头示弱也央求景太带上他。进入施工大楼后从楼梯上二楼会出现剧情动画，来到二楼地图画面下方的房间走过一段狭窄的木板后在进入前面的房间掉到一楼。从一楼房间出来走最近的楼梯再次上到二楼，进入楼梯口的房间爬杆子上到三楼。穿过房间来到楼层左侧会再次出现剧情动画。沿着下方的外围走廊来到一个有丘比的房间。在这里存档进入房间后会有剧情动画并开始BOSS战。



不听劝告的九尾召唤来了おほろ入道，他的弱点是眼睛和头部。只要对其眼睛进行持续攻击并累积一定的伤害后，他就会在一段时间内无法睁开眼睛，其攻击招式就会发生大量失误。此时可以把攻击集中到头部，并用必杀来进行反击。一段时间后おほろ入道会恢复原状，此时只要重复之前的步骤，反复四次左右即可打败他。所以おほろ入道算是本作中比较好打的BOSS之一，建议在本次BOSS战中带上コマさん，并用バクロ婆进行回血辅助。

获胜后九尾再次出现，原来九尾是为了打倒おほろ入道而利用了景太他们，澄清了在フラワ－ロ－ド捣乱的妖怪不是他自己后，九尾消失在了夜色中。

千治的寻找妖怪行动（カンチの妖怪さがし）

景太跟千治约好去他家里玩游戏。但进入千治家需要把妖怪手表的等级升到B级，所以在这里需要去时计のチョ－シ堂接受“Bランクへの挑战”这一支线任务。

接受任务后玩家需要打倒工事现场里的ネクラマテング、商店街の细道里的ブカッコウ以及おおもり山の废トンネル的ふじのやま。要注意的是工事现场只有晚上才能进入，所以玩家们可以先去打败另外两只妖怪。商店街の细道可以从フラワ－ロ－ド或者めっけもん的门口进入，ブカッコウ在小巷的一个尽头处。而找ふじのやま则要稍微麻烦一点，来到おおもり山の废トンネル后右转坐上路边的矿车，下车后沿着右边的路一直走，在地图左上的尽头处改变矿车轨道，再出来继续走沿着路上右边的木板桥坐矿车，下车后往地图右上方走到尽头就可以遇到ふじのやま。晚上来到工事现场后先上二楼，再次来到上次那个可以掉到一楼的房间，到一楼后从最近处的楼梯向地图上方走就可以看到ネクラマテング。把手表升至B等级后就可以前往千治家了。

在千治的房间与其对话后得到了去博物馆参观的门票。参观完后千治说最近关于博物馆有一些奇怪的传言，比如展示品会突然动起来什么的，话音刚落就听到一旁的接待员们也在聊这个话题，并且其中一人还说自己亲眼看见了会走路的盔甲。告密者说这可能是妖怪在作怪，于是景

太接受了千治的探险邀请，决定晚上来博物馆一探究竟。

晚上与千治碰面后，在博物馆的右侧会发现云外镜。通过云外镜进入了博物馆后，千治说盔甲在一楼的资料保管室里，而为了进入保管室则需要先解除博物馆内的安保系统并找到保管室的钥匙。为了消灭在博物馆中的邪恶妖怪，云外镜也自告奋勇说要提供帮助。玩家可以从右下的云外镜来到一楼的左侧房间，转身向地图上方走进入云外镜可以传送到二楼，再从对面的云外镜来到一楼，去地图的上方进入角落里的云外镜客来到大厅的楼梯前。向楼梯走会出现千治解除楼梯口安保系统的剧情动画。于是景太和告密者可以直接上到二楼，在二楼右转进入云外镜可进入楼层右侧的房间，通过房间最下方的镜子传送后调查身后的盆栽会得到钥匙。原路返回把钥匙交给千治就可以进入资料保管室打BOSS了。

进入保管室调查房间尽头的盔甲后亡灵武者出现。他的招数主要有用武士刀进行攻击的“真空破”以及附身技能”亡者の咒い“，亡灵武者的必杀技十分厉害，一旦发动的话我方妖怪的血基本就不剩多少了，对于一些HP较少的妖怪角色甚至还可以直接秒杀。打这个BOSS时首先可以保留必杀，用集中攻击打其胸前。玩家在破坏盔甲时只要采用一个给队友回血的角色加两个攻击型角色的队形，偶尔再配以加血的辅助，并注意使用驱散解除异常状态就行了。当胸前的盔甲打开出现老鼠时就可以用集中攻击和必杀技来进行反击。一段时间后，亡灵武者胸前的盔甲会再次合上，玩家此时就要再次用集中攻击打胸前的盔甲直至老鼠出现，这样反复几次后就可以打倒他了。

获胜后，景太与云外镜成为了朋友，这下玩家们就可以利用云外镜能力迅速前往地图上的多个场景了。

忐忑不安的试胆大会（ドキドキきもだめし）

一年一度的夏日祭典在大森山的神社前举办了。祭典上，景太和熊岛、千治、文花讨论着学校的七大不可思议，景太隐隐觉得这些可能都是妖怪在作祟。熊岛提议大家一起去学校验证这些七大不可思议是否属实，再加上花火大会也快开始了，探险完后还可以顺便在天台上观赏烟火。大家听后纷纷赞成于是一起前往さくら第一小学。

在学校的右侧通用口与熊岛对话，熊岛会让景太去找进入校内的钥匙。从通用口进入后调查黑板旁边的公告栏处可得到钥匙。拿到钥匙后景太听到身边传来了“来玩吧”的诡异声音，熊岛他们突然之间也被不知名的妖怪带走了。



进入走廊后会有剧情动画，被附身的文花进入了一楼的厕所。通过身后的楼梯上二楼进入最右侧的理科教室，用妖怪手表调查黑板旁边的骷髅会发现からからさん，与其对话后得知她手上扣着熊岛做人质，要想放人的话需要去找回她的肋骨（アバラ）。肋骨在5年2组的教室里，调查有叹号标志的课桌后会得到漂亮的肋骨（きれいなアバラ骨），拿去给からからさん后，高兴的からからさん与景太成为了朋友并归还了熊岛。

从理科教室的另一扇门出去，往地图左上方走会有通往三楼的楼梯。来到三楼的音乐教室后，会发现在欣赏钢琴演奏的千治。用妖怪手表调查钢琴会出现**モテモ**天，为了弹奏出好听的乐曲，**モテモ**天让景太去图书室为他取来乐谱。图书室在三楼的最右侧，走廊中间会出现课桌挡住景太的去向，此时可以从教室内部通过。调查借阅处的书架会得到钢琴乐谱（**ピアノ曲の**乐谱）。拿去交给**モテモ**天后，开心的**モテモ**天给景太他们漂亮地演奏了一曲。从音乐教室另一侧门出去走地图左边的楼梯下到一楼，在厕所旁的丘比处存档后就进入BOSS战了。

此关的BOSS是一只叫鬼くももん的蜘蛛怪，擅长闪电攻击以及使用附身和毒液封锁住对方的行动。总的来说其攻击和必杀技对HP造成的伤害都不是很大。玩家开始要保留必杀技，先用集中攻击打他的四肢。被破坏的肢体会溢出绿色的毒液。当四肢全部都被破坏后，BOSS会从天花板上掉落下来，此时就瞄准其腹部的弱点全力攻击吧。一段时间后，BOSS会继续回到天花板上，继续重复之前的打法，并注意控制节奏，及时使用驱散消除异常状态就可以很快打败他了。

与文花对话后就可以去天台上和大家汇合一起欣赏美丽的花火大会啦。



危险的健康诊断！？（あぶない健康诊断!?）

起床后，告密者让景太再去一次学校，询问一下昨天值班的老师最近学校里有无什么让人在意的异常。来到学校后，理科老师说真央也来问过类似的问题，并提到一个能映照出人们想知道事物的水晶球。告密者说有了这个水晶球就可以知道学校里出现的那些奇怪妖怪的真面目了，于是景太和告密者来到了正天寺中调查殿内右侧的水晶球。结果水晶球的拥有者りゅ–くん说只有给他带来了想要的**ノコギリクワガタ**后才会给他们看水晶球。**ノコギリクワガタ**可以在大森山的どんこ池边的树上捉到，捉之前玩家们可以在神社前存个档，用SL大法捉它。把捉到的**ノコギリクワガタ**拿去交给りゅ–くん后可与其成为朋友。景太他们从りゅ–くん的水晶球里看到了之前遇见九尾的かげむら病院，为了弄清事情真相，一行人去往かげむら病院。

要注意的是进入かげむら病院的话妖怪手表必须达到A等级。所以没有达到此等级的要先去时计のチョ–シ堂接受“Aランクへの挑战”，具体内容是要前往樱花镇的地下水道消灭**ベンケイ、グラグライオン**和化**けあられ**。**ベンケイ**从团团坂道的地下水道入口进入就可找到；在ジャングルハンタ–右上的河堤边会看到一位老爷爷，从老爷爷旁边的大排水管道进入地下水道后就能看见**グラグライオン**；微风山丘地图左上的河川敷有个能直接进入地下水道的入口，进入后就能找到化**けあられ**。



升级妖怪手表后来到かげむら病院，与入口处的引路鬼对话后景太来到1号诊断室（诊察室1番）参加健康诊断的身高测量。测量前引路鬼会警告景太不能踮脚，选择不踮脚（かかとを上げない）的话会由引路鬼会报出景太身高，反之会惹恼引路鬼进入对战，这里就看玩家选择了，选择对战并获胜的话可以增加经验值，在打BOSS前练练级也是个不错的选择。2号诊断室里安排的是视力检查，引路鬼会给出一副香蕉的图片，如果老实回答这是香蕉（これはバナナ）的话视力检查就会平安结束，反之选择这是大猩猩（これはゴリラ）的话就会与引路鬼进行对战。之后去二楼检查X光，选择照得奇怪（おかしいよ！）会进入战斗（选另一个选项会顺利结束检查），最后来到同在二楼的院长室，院长说要为能看见妖怪的景太做更换心脏的手术。回到一楼可先到入口处存档等做打BOSS前的准备。调查走廊上有感叹号标记的病床后就会被拖入手术室进行BOSS战。

进入手术室后院长变身为BOSS——**やぶれかぶれ院长**。打此BOSS的要点是一定要确保其身后的架子或柜子上不能出现小红心，不然他会一直回复HP。并且BOSS的附身招式很容易让我方出现异常状态，必杀技“おだい死に”的伤害力也较大，所以此关BOSS战很容易让人陷入手忙脚乱的状态。在这里玩家务必要保持一个稳定的节奏。比如把集中攻击一直定在其胸前有心形图案的地方，击破一个小红心就回复一次我方妖怪的HP或做一次驱散。如果在其回血进行时小红心被击破的话，他会倒地一段时间而无法进行攻击，此时就用必杀技大力进攻吧！



获胜后，りゅ–くん头上的水晶球发出了异样的光芒。水晶球里显现除了这一系列事件的真凶——率领众邪恶妖怪意图进攻人类的**イカカモネ**议长。看来只有靠善良的妖怪们与人类的深厚友情才能阻止这一切了。



再见了 妖怪世界（さよなら 妖怪ワールド）

真央来到了景太家，告诉景太自己在街上和梦中能看见妖怪，并且还梦见和景太一起去了妖怪们居住的妖魔界，为了证明自己的话真央还给景太展示了自己从小就持有的神秘钥匙。



来到大森山的神木前会出现剧情动画，告密者用真央的钥匙开启了通往妖魔界的电梯。来到妖魔界后神秘的妖怪再次出现，神秘的妖怪此次对众人表露了身分，原来他的名字叫**オロチ**，**オロチ**说如果没有他所承认的实力的话将不允许景太他们通过。战斗获胜后**オロチ**告诉景太他们，妖魔界以前是由**エンマ**大王统治，整个妖魔界与人界的相处十分和谐融洽，**エンマ**大王去世后，邪恶的妖怪——魔界议长**イカカモネ・ソウカモネ**一派统治了妖魔界，打乱了这份和平，并且野心十足的**イカカモネ**议长还妄图称霸人类界。去世的**エンマ**大王其实还有一个儿子，当年为了保护他，妖怪们消去了他的记忆把他送往人间，而这个孩子就是真央。考虑到真央的安全，**オロチ**护送其回到人界，而景太和告密者一行人为了打倒邪恶的**イカカモネ**议长则选择继续前进。



到达**イカカモネ**议长处，需要经过三道由厉鬼把关的门。第一个门前是由赤鬼把守，他告诉景太要过这个门必须要做一定数量的委托，没做够任务的话会被赶到妖魔界的**はらぺこ**峠，要出去的话需与丘比旁的**つまみんぼ**–对话，并在地图中找到他六次，这六次的地点分别为地图最上方、地图中间叉子桥左侧的两小块奶油后、叉子桥下的宝箱旁、地图左下方、地图右下方、最后回到第一次找到**つまみんぼ**–的地方，找到二层宝箱旁的**つまみんぼ**–，再回到出口处与其对话，就可以回到原先掉下来的地点，通过赤鬼所把守的门了。第二个门由青鬼把守，青鬼询问景太是大人、小孩（子ども）还是大猩猩。老实回答的话会顺利通过，选另外两个答案的话会掉到到妖魔界的**うそつき**山，可通过地图左上方的爬杆出去。第三关是黑鬼，要通过其把守的门必须累计战斗次数达到一定数量。没达到的话会掉到妖魔界的**あらくれ**街道，从地图右上的爬杆可以回到掉落地点。在门口存档后就进入大门打BOSS吧。

第一次BOSS战面对的是**イカカモネ**议长，他的弱点是两手的手心，可用集中攻击瞄准后，再放必杀进行攻击。受到一定攻击后，手心的弱点会变成红色。两手都变红后把集中攻击的地方改为其头部继续进行攻击。要注意的是**イカカモネ**议长的必杀技——**イカリ**Max炮的杀伤力很强，在发出必杀前画面左上方会给出倒数提示，最好利用其发必杀前的空档把前锋妖怪的血回满。

获胜后，景太和告密者回到**さくら**第一小学找真央。突然，九尾出现在了他们的身后，告诉他们**イカカモネ**议长的手下们破坏了小镇的结界。话音刚落，第一次的BOSS——**ミツマタノヅチ**又出现在了小学里。打法还是和第一次一样，只是这次他的攻击力和防守都更高。



战斗获胜后，告密者说为了复原结界需要让镇上所有的樱花都盛开。景太从告密者处得到了妖怪花**さかパウダ**–后并跟随指示恢复了三个地方的结界。一行人追赶着逃窜的妖气再次来到神木前。升级版的**イカカモネ**议长再次出现。打升级版的**イカカモネ**议长也有规律可循，玩家可以先用集中攻击打其鼻子上的两条触手，等触手都缩回其鼻子里后，他就不会使用这两只触手进行攻击了。再用集中攻击打其胸前的弱点，等伤害累积到一定程度后他的嘴巴会张开，此时就用集中攻击锁定其口中的黑玉，并尽情使用必杀技吧！要注意的是BOSS可以很快会让我方全体陷入异常状态，所以要注意及时对异常状态的驱散。

当他要放必杀时，我方妖怪可以通过放必杀打断它，并让其短暂陷入无法进行攻击的状态。受到一定的攻击后BOSS会变色，其能力也会增长，所以后期在进行指令操作时要尽量地快，玩家事先也可以多准备一些复活用的汉方药。



战斗取胜后，告密者说为了守护人界的和平，就不得不封印妖怪电梯，这也就意味着告密者与其他的妖怪都必须离开人界了。说着“以后一定会见面的吧，那就在此分别吧”的告密者和其他妖怪一起渐渐消失了，景太手上的妖怪手表也不见了。失落的景太离开神木后，看着镇上烂漫的樱花又再度展开了笑颜，并对着天空说道：“谢谢了，告密者，再见了，妖怪们。”

妖怪手表S等级的解锁方法

打倒妖魔界 うそつき山的むりだ城。
打倒妖魔界 あらくれ街道的たびガッパ。
打倒妖魔界 はらぺこ峠的デビビル。

无限地狱的开启方法

去微风山丘地图右上的藏岩家，与藏岩社长对话后会得知团团山坡的隧道的事，出房间后可从藏岩夫人处得到小屋的钥匙（小屋のカギ）。去往团团山坡地图左侧有两个大叔站立的地方，就可以进入隧道，打开路边小屋的门即可进入无限地狱。

ED后会有惊喜等待着玩家，通关后会开启自由冒险模式，玩家们就可以慢慢收集妖怪图鉴并做各种支线任务了，商店里也会添加新的商品，妖怪手表的S等级和无限地狱场景也被解锁，所以即使通关本作的游戏性也丝毫未减。

玩后感

总的来说本作内容丰富、妖怪这一文化元素也和游戏系统融合得十分巧妙，可以说是一款有利于玩家放松身心，并且能长时间进行游戏的惊喜之作。硬要说缺点的话，本作的主线剧情十分简短，战斗系统的设定虽然新颖有趣但又让人感觉不够深入。并且由于游戏面向的群体主要是小孩子，所以游戏中较少直接使用日文汉字而多用日语的平假和片假名，这也给不懂日语的玩家造成了一定的难度。

文 乌冬 美编 sienna

攻略透解

本作是“《机战》系列”的第一款配信专用作品，以八章构成，每次配信一章，每章大约有二三十个左右的任务。第一章已于7月18日开始提供下载，第二章也于8月1日放出，下面先来看看第一章的内容。



PSP	S・RPG 丨战略角色扮演	
超级机器人大战 扩展行动（第一章）		
スーパーロボット大战 Operation Extend		
NBGI	日版	2013年7月18日
1人	6480日元	无对应周边

POCKET HALO 光盘视频收录

系统详解

操作介绍

按键	作用
滑杆	光标移动
方向键	↑↓缩放地图大小，←→旋转地图
○	确定/调出主菜单（无选定目标时）/调出行动菜单（选定我方机体时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）
×	取消/跳过战斗动画（战斗中）
□	快速搜索（整备画面时）/连动切换（机体列表界面时）/使用精神指令快捷键（选定我方机体时）
△	机体改造（整备画面时）/卸下部件（强化部件界面）/查看单位简易能力（选定目标时）/查看以前对话（对话中）
L/R	翻页（机体或部件列表界面时）/切换我方可行动角色（大地图界面时）/切换攻击目标（选择攻击目标时）/切换敌机（光标选定敌机时）/旋转地图（移动时）
Start	查看任务概要（大地图界面时）/跳过全部对话（对话中,需看过一次对话）
Select	回到标题画面（整备画面时）/排序（机体列表界面时）/单位HP、EN是否表示（大地图界面时）
滑杆+×	加快光标移动速度（大地图界面时）
R+○	对话快进（对话中）
R+L+Select+Start	快速复位游戏（此时按住Start键不放可快速读档）

移动说明

本作取消了走格子移动方式，而是将机体的移动力以圆形范围表示，只要不被移动范围内的其他机体或障碍物阻挡，就可自由地移动。不过要注意的是本作的机体大小也直接反应在大地图上，像母舰和超级系机体这些大型单位往往会占较多的面积，队伍在移动时一定要规划好，不然后移动的机体可能寸步难行。

另外本作机体移动的EN消耗也做了更改，即使在地上移动也会消耗EN，具体为移动一格消耗1EN，而在空中、宇宙和地下移动一格则消耗3EN。



机体特殊能力&武器性能

相比其他《机战》的作品，本作机体特殊能力和武器性能丰富了不少，所以当有新的机体加入时，首先要确认好其各项能力，这样才能最大发挥其实力。并且部分有等级的机体能力和武器性能还会随着改造段数的增加而升级。

包围效果

当攻击被我方包围的敌机时，可以得到命中率和攻击力上的加成，具体为敌人身边每有一个我方机体增加5%，并且如果是前后包围的话效果还会乘以2，前后左右包围效果则乘以4。不过要注意敌人同样也能使用包围效果，要避免单机突入敌人的火力网。



关于精神指令

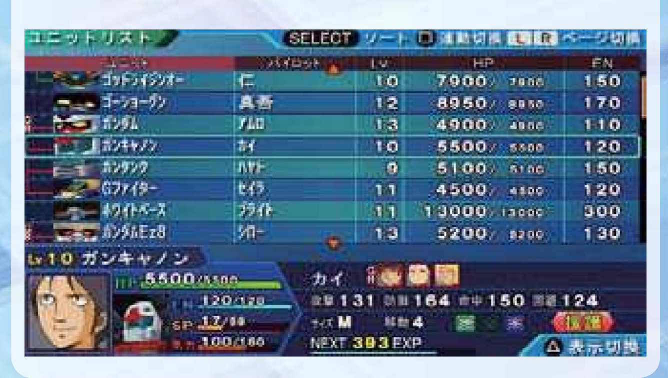
本作的精神指令系统也做了部分改动，具体改动为：一、每个角色虽然只有4个精神，但是精神可以升级，升级后精神的效果也会得到加强。二、每场战斗刚开始时角色的SP只有很少，随着回合的经过和战斗会慢慢回复。三、追风、信赖等对其他单位使用的精神改为只能在一定范围内使用。四、单位行动完和敌人攻击我方时也可使用精神。

目前已经判明的精神指令

名称	对象	LV	所需SP	效果
加速	自机	1	20	移动力+3
		2	15	移动力+3
		3	10	移动力+3
追风	范围3	1	20	移动力+3
	范围4	2	15	移动力+3
	范围5	3	10	移动力+3
集中	自机	1	15	一回合内回避+20%、命中+25%
		2	20	一回合内回避+30%、命中+35%
		3	25	一回合内回避+40%、命中+45%
闪き	自机	1	10	回避+30%
		2	20	回避+60%
		3	30	回避+90%
必中	自机	1	10	一次战斗中命中+30%
		2	20	一次战斗中命中+60%
		3	30	一次战斗中命中+90%
感应	范围4	1	15	必中LV1
		2	30	必中LV2
		3	40	必中LV3
不屈	自机	1	15	一次战斗中所受伤害-50%
		2	15	一次战斗中所受伤害-70%
		3	20	一次战斗中所受伤害-90%
热血	自机	1	20	一次战斗中给与伤害1.5倍
		2	30	一次战斗中给与伤害2.0倍
		3	40	一次战斗中给与伤害2.5倍
铁壁	自机	1	20	一回合内所受伤害-30%
		2	30	一回合内所受伤害-50%
		3	40	一回合内所受伤害-70%
根性	自机	1	20	HP回复25%
		2	30	HP回复40%
		3	40	HP回复60%
信赖	范围3	1	20	1500回复+HP5%回复
	范围4	2	30	2500回复+HP10%回复
	范围5	3	40	3500回复+HP15%回复
努力	自机	1	20	击坠敌机时获得经验值2倍，战斗时气力+1
		2	20	击坠敌机时获得经验值2倍，战斗时气力+2
		3	20	击坠敌机时获得经验值2倍，战斗时气力+3
应援	范围3	1	30	努力LV1
		2	30	努力LV2
		3	30	努力LV3
幸运	自机	1	40	击坠敌机时获得资金2倍，部件掉落率+5%
		2	35	击坠敌机时获得资金2倍，部件掉落率+10%
		3	30	击坠敌机时获得资金2倍，部件掉落率+20%
气合	自机	1	15	气力+5
		2	30	气力+15
		3	50	气力+30
激励	范围3	1	20	气力+5
	范围4	2	30	气力+15
	范围5	3	40	气力+30
期待	范围3	1	20	SP+5
	范围4	2	30	SP+10
	范围5	3	50	SP+20
かく乱	范围3	1	15	命中-30%
	范围4	2	20	命中-40%
	范围5	3	30	命中-50%

群组

特定的任务中部分同作品的机体会以群组的形式出战，这些机体在列表中会标以GR的字样。群组机体有点类似其他《机战》中的小队，多个机体为一个单位，以排头的机体为代表进行行动，并且可以使用交替指令交换排头机体来适应不同的战况，不过群组的成员都是固定好的，无法自己编辑。群组的好处是精神和经验值都是共享的，并且可以使用群组专用的连携攻击。



EC

EC全名为Extand Coin，作用和金钱差不多，在改造和交换部件时都需要用到。EC的获得方法为完成关卡、完成达成目标中的条件和触发关卡中的剧情，每关的剧情特典会在攻略中给出。

达成目标

达成目标有点类似奖杯系统，条件包括达到一定的游戏时间、完成一定数量的关卡等，达成后系统会提示，接着就可去整备画面的战绩/部队パ–ツ选项中的达成目标里领取奖励的EC了。



部件交换

本作中击破敌机获得的不再是现成的强化部件，而是素材，虽然素材也能给机体装备，不过加成的能力很少。在整备画面的トレ–ド ショップ里可以用素材再加上一定的金钱和EC来交换强化部件，不同的部件所需的素材也不一样。



部队部件

除了一般的部件外，游戏中还有一种部队部件，可以对整个部队发挥作用，不过部队部件都有次数的限制，用完后效果就会消失。

经验值2倍：一定次数的任务中战斗获得经验值2倍。

资金2倍：一定次数的任务中战斗获得资金2倍。

EC2倍：一定次数的任务中过关获得的EC2倍。

强化パ–ツ获得率UP：一定次数获得的强化部件几率上升。

改造限制解除：一架机体的改造上限增加到20阶段，使用后消失。

连续任务

部分任务会分成两三个关卡进行，进行这种连续任务时，前面出击过的机体在后面的关卡就不能出击，当顺序完成后可获得额外的资金和EC奖励。要注意只有顺序完成连续任务才有奖励，无视任务顺序、任务中途退出、任务失败、连续任务中进行其他的任务都是没有奖励的。




系统详解

第一章

第0话

任务1 初等训练

胜利条件
1.エグザート到达指定地点 2.取得补给物资（完成胜利条件1后） 3.取得部件（完成胜利条件2后） 4.敌全灭（完成胜利条件3后）
败北条件
1.エグザート被击坠
可获得部件
リペアキット Lv1、プロペラント Lv1、割れたFRP



最初的训练关卡，跟着说明一步一步完成条件即可，最后的两个敌人的中间有部件，记得取得后再全灭敌人过关。

任务2 ホワイトベ－スを救援せよ

胜利条件
1.经过3回合 2.エグザート登场后经过4回合（完成胜利条件1后） 3.击坠シャア（完成胜利条件1后）
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠 2.アムロ被击坠 3.エグザート被击坠（エグザート登场后）
剧情特典
・ザクⅡ（シャア）初次和ガンダム（アムロ）战斗 ・ガンダム初次攻击ザクⅡ（シャア）并命中 ・ホワイトベ–ス初次和ザクⅡ（シャア）战斗 ・エグザート初次和ザクⅡ（シャア）战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の块、切れた动力パイプ



击坠シャア或完成胜利条件1都能触发剧情，シャア并不强，让アムロ加了集中后用最强武器反击，一回合就能击坠。剧情后敌我双方的增援登场，因为アムロ在之前战斗已经受了不少伤，这里可以让主角机主攻，另外如果是击坠触发剧情的话，这时シャア机体的HP只有40%，基本一击就能击破，记得先击破两个增援再击坠他过关。

第1话

任务1 试作レイバ－暴走事件

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エグザート被击坠 2.泉被击坠 3.太田被击坠
剧情特典
・イングラム1号机初次和敌机战斗 ・イングラム2号机初次和敌机战斗 ・エグザート初次和敌机战斗
可获得部件
割れたFRP、欠けた制御チップ、プロペラント Lv1



泉和太田的机体能力并不强，让他们合力对付最近的一架敌机，远处的两架敌机交给主角即可。

任务2 黒い三连星

胜利条件
1.敌全灭 2.击破任意一架ドム（ドム登场后）
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠 2.アムロ被击坠
剧情特典
・ガンキャノン初次和ドップ战斗 ・ガンタンク初次和ドップ战斗 ・ガンダム初次和黑色三连星战斗 ・ホワイトベ–ス初次和黑色三连星战斗 ・ガンキャノン初次和黑色三连星战斗 ・Gファイタ–初次和黑色三连星战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、汎用素材、电波吸收素材、非可燃性素材



炮台的攻击距离很远，脆弱的单位注意不要太过深入，以免遭到炮台的集中攻击。当破坏了两座炮台后，黑色三连星于地图上方登场，三架机的能力都不低，不过由于只要击坠其中一架就可过关，活用包围攻击和援护攻击集中攻击一架即可。

任务 3　水爆ミサイルを阻止せよ

胜利条件
1.敌全灭 2.アムロ到达指定区域（指定区域出现后）
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠 2.アムロ被击坠
剧情特典
・ガンタンク初次和敌机战斗（胜利条件变更前） ・ガンキャノン初次和敌机战斗（胜利条件变更前）
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の块、汎用素材



当击坠两架敌机后就会发生剧情，胜利条件改为让アムロ到达指定区域，不过由于没有时间限制，全灭敌机后再达成条件也不迟。

任务 4　防卫组の训练

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エグザ–ト被击坠
2.仁被击坠
可获得部件
割れたFRP、欠けた制御チップ、焦げたバッテリ–



我方的两架机都很强，基本没什么难点，只是ライジンオ–的武器命中有点低，加上集中会比较好打些。

任务 5　アレックス打ち上げ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.シロ–被击坠 2.ミケル被击坠 3.敌人到达指定区域
剧情特典
・陆战型ガンダム初次和ザクⅡ改（シュタイナ–）战斗 ・ガンダムEz8初次和ザクⅡ改（シュタイナ–）战斗 ・ガンダムEz8初次和ケンプファ–（ミ–シャ）战斗 ・ホバ–トラック初次战斗并受伤
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片

这关需要阻止敌人到达指定地点，由于敌人分成两路推进，所以我方也得分开迎击。推荐让シロ–对付アンディ，先用ビ–ム・サ–ベル的推后效果将他打下平台，这样可以拖慢他的脚步并让其无法反击，然后敌方回合反击就可击破。两架ザクⅡ改暂时由サンダ–ス一个人迎击，虽然有点吃力，不过活用精神和ホバ–トラック的修理就不会有危险，等第二回合シロ–撤回来就好办多了。当击破两架敌机后カレン作为我方增援回到战场，会合后一起对付最后的ミ–シャ。

任务 6　ミデア输送机を救出せよ

胜利条件
1.敌全灭 2.ミデア到达指定区域
败北条件
1.シロ–被击坠 2.ミケル被击坠 3.ミデア被击坠
剧情特典
・陆战型ガンダム/G初次和敌机战斗 ・陆战型ガンダム初次和敌机战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、汎用素材、电波吸收素材、硬质素材の欠片



这关需要保护ミデア到达指定地点，敌人有战斗机和MS队两组，由于战斗机离得比较近，推荐让シロ–和カレン去对付战斗机，尽快帮ミデア解围。ザクⅡ的数量也有不少，不过由于离得较远，可以先让サンダ–ス拖着，等シロ–和カレン消灭完战斗机后再合流一起对付，另外陆战型ガンダム的地图武器可以好好利用一下。

任务 7　暴走レイバ–再び

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.泉被击坠 2.太田被击坠
剧情特典
・イングラム2号机初次和ブロッケン战斗 ・ライジンオ–初次和ブロッケン战斗 ・イングラム1号机初次和ブロッケン战斗（ライジンオ–登场后）
可获得部件
欠けた制御チップ、割れたFRP



击破一架敌机后双方的增援登场，ライジンオ–的能力很强，以它作为主攻很快就可全灭敌人过关。

任务 8 潜入调查

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エグザ–ト被击坠
剧情特典
・エグザ–ト初次和敌机战斗 ・イングラム1号机初次和敌机战斗 ・イングラム2号机初次和敌机战斗
可获得部件
割れたFRP、欠けた制御チップ



敌机并不强，让主角机上前积极反击即可。全灭初期敌人后敌我增援出现，让主角机单独对付两架敌机，剩下的两架敌机就交给我方增援吧。

第2话

任务 1 地底に潜む胁威

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.号被击坠 2.エグザ–ト被击坠（我方第一次增援后） 3.仁被击坠（我方第一次增援后） 4.举一被击坠（我方第一次增援后） 5.甲儿被击坠（我方第二次增援后） 6.シモン被击坠（我方第三次增援后）
剧情特典
・真ゲッタ–初次和ボルトロボ战斗 ・グレンラガン初次和ミュ–カス・ゲ–ト战斗
可获得部件
机械化兽の欠片、ミュ–カスの甲皮、インベ–ダ–の皮



这关的地图很窄，而且敌人大多集中在一起，地图武器可以发挥不小的作用。一开始我方只有真ゲッタ–，当击破一架敌机后敌我双方的增援登场，由于之后在通道的两侧还会有多次敌增援出现，可以把增援中两架超级系机体留在原地对付后方的敌人，主角机和イングラム1、2号机则前往支援真ゲッタ–。当我方マジンガ–Z和グレンラガン作为增援登场后，再击坠一定数量的敌人会发生剧情，グレンラガン自动移动到墙壁内的区域，这时只要破坏墙壁内的装置就能停止敌人的增援，之后还会有一次一样的剧情，只不过换成了真ゲッタ–，将两个装置都破坏并全灭敌人就能过关。

任务 2 黑いレイバ–

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.泉被击坠 2.太田被击坠
剧情特典
・イングラム任意一机初次和ブロッケン（连射机关炮型）战斗 ・イングラム1号机初次和グリフォン战斗 ・イングラム2号机初次和グリフォン战斗 ・エグザ–ト初次和グリフォン战斗
可获得部件
割れたFRP、欠けた制御チップ



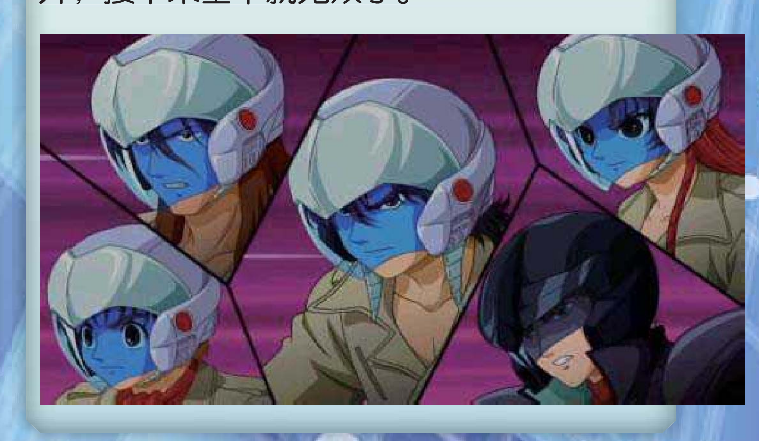
第一回合让イングラム1、2号机集中攻击最近的敌机将其击破，第二回合主角机登场后对杂兵基本就是碾压了。第三回合敌方ACE机グリフォン登场，グリフォン的能力不弱，先用イングラム1号机ワイヤ–捕缚降能力，然后让イングラム2号机和主角机的最强武器来打，当它的HP降到一半左右时就会撤退。

任务 3 野生の雄叫び

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エグザ–ト被击坠 2.泉被击坠 3.太田被击坠 4.忍被集中
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、ミュ–カスの触手



当击破一个敌人时会发生剧情追加敌增援，不过此时ファイナルダンク–ガ的气力也得到提升，接下来基本就无双了。



任务 4 ジャブロ－の战い

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.敌人到达指定区域 2.シロ－被击坠
剧情特典
・ガンダム初次和シャア战斗 ・ガンキャノン初次和シャア战斗 ・Gファイタ－初次和シャア战斗 ・ガンダムEz8初次和シャア战斗 ・陆战型ガンダム初次和シャア战斗 ・陆战型ガンダム/ジム头初次和シャア战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块



シャア会二连击，敌方回合可以进行两次攻击，并且移动力也不低，对于这个任务的败北条件来说是一个不小的威胁，得优先对付，注意当其HP降到一定程度时会撤退，要击破的话得用强力的攻击再加上强力的援护。击破シャア后就是杂兵战了，每当击破一定数量的敌机时会出现敌增援，一共有三次，前两次分别在敌军初始位置的两侧，最后一次在我军的右后方的高地上，所以不要把战线拉得太前，以免来不及回防。

任务 5 アプサラス强袭

胜利条件
1.击坠アプサラスⅢ
败北条件
1.敌人到达指定区域 2.我方母舰被击坠 3.シロ－被击坠
剧情特典
・ガンダム初次和グフ战斗 ・ガンダム初次和ザンジバル战斗 ・ガンダム初次和アプサラスⅢ战斗 ・ガンキャノン初次和アプサラスⅢ战斗 ・Gファイタ－初次和グフ战斗 ・Gファイタ－初次和アプサラスⅢ战斗 ・ガンタンク初次和アプサラスⅢ战斗 ・ガンダムEz8初次和アプサラスⅢ战斗 ・ガンダムEz8第二次アプサラスⅢ战斗 ・ガンダムEz8初次和グフ战斗 ・陆战型ガンダム初次和アプサラスⅢ战斗 ・陆战型ガンダム/G初次和アプサラスⅢ战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、切れた动力パイプ、非可燃性素材、汎用素材



这关的目标是アプサラスⅢ，不过之前还要先对付敌方的MS队和母舰，MS队中最棘手的是グフ，它的射程2～4格的武器ヒ－ト・ロッド/投げ攻击很高，而且还有投掷效果，要尽量在它这招的射程外进行攻击。杂兵则可以多活用一下陆战型ガンダム的地图武器对付，尽量把其他机体的EN节省下来对付母舰和アプサラスⅢ两个血牛。アプサラスⅢ的攻击力非常高，先用ガンタンク和陆战型ガンダム/G在其射程外削减HP，等差不多时让シロ－加上热血用最强武器一口气击破。

任务 6 强行突破作战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ－ス被击坠 2.经过5回合
剧情特典
・ガンキャノン初次和リック・ドム战斗 ・ガンタンク初次和敌机战斗 ・Gファイタ－初次和敌机战斗 ・ガンダム初次和ムサイ（ドレン）战斗 ・ホワイトベ－ス初次和ムサイ（ドレン）战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、汎用素材、特殊な合成物质、强化フレ－ム素材、精密フレ－ム素材



开始我方的MS都收容在母舰里，母舰移动后再派出MS可争取更多的移动距离。这关虽然这关有5回合的限制，但敌人并不算太强，正常攻略大概3回合左右就能过关。

任务 7 ザンジバル追击

胜利条件
1.击坠ザンジバル 2.击坠ビグロ（ビグロ登场后）
败北条件
1.ホワイトベ－ス被击坠
剧情特典
・ガンダム初次和ゲルググ战斗 ・Gファイタ－初次和ゲルググ战斗 ・ホワイトベ－ス初次和ゲルググ战斗 ・ガンダム初次和ビグロ战斗 ・ガンキャノン初次和ビグロ战斗 ・ガンタンク初次和ビグロ战斗 ・エグザ－ト初次和ビグロ战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、汎用素材、非可燃性素材



一开始我方就被前后夹击，派出MS后要先解决后方的敌人，避免被前后夹击。目标ザンジバ

ル一旦HP降到一定程度就会发生剧情，敌人只剩下ビグロ一架，所以前期最好先全灭其他敌人后再来对付ザンジバル。

任务8 防卫组、宇宙へ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方机体被击坠
剧情特典
・グレンラガン初次和ブロッケン战斗 ・ゴウザウラ-初次和ボルトロボ战斗 ・ダイテイオ-初次和ボルトロボ战斗
可获得部件
机械化兽の欠片、机械化兽の破片、机械化兽の残骸、割れたFRP、欠けた制御チップ、焦げたバッテリ-、硬质素材の欠片、ミュ-カスの粘液

关卡要点 这关我方全是能力不弱的超级系机体，而且敌人只有杂兵，基本可以说是碾压的。当击坠一定数量的敌人时会发生剧情，敌人的增援设施出现，如果グレンラガン没有行动的话正好来上一发地图武器。

第3话

任务1 ガンダム军事介入

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ-ス被击坠
剧情特典
・ガンダム初次和ゲルググ战斗 ・ホワイトベ-ス初次和ゲルググ战斗 ・ガンダムEz8初次和ゲルググ战斗 ・真ゲッタ-初次和ゲルググ战斗 ・ファイナルダンク-ガ初次和ゲルググ战斗 ・イングラム1号机初次和ゲルググ战斗 ・ガンダム初次和ザンジバル（ガルマ）战斗 ・ホワイトベ-ス初次和ザンジバル（ガルマ）战斗 ・ガンダムEz8初次和ザンジバル（ガルマ）战斗 ・真ゲッタ-初次和ザンジバル（ガルマ）战斗 ・マジンガ-Z初次和ザンジバル战斗 ・イングラム1号机初次和ザンジバル（ガルマ）战斗 ・ファイナルダンク-ガ初次和ザンジバル（ガルマ）战斗 ・エグザ-ト初次和ザンジバル（ガルマ）战斗 ・ファイナルダンク-ガ初次和ザンジバル（マ・クベ）战斗 ・イングラム1号机初次和ザンジバル（マ・クベ）战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、 用素材、超高张力钢の块、切れた动力パイプ、电波吸收素材



这关开始可以对出击队伍进行编成，除了固定出击的机体外，任务里可以把这些编成好的机体从母舰中派出来。任务方面，敌人一开始聚集在我方出击位置的左上方，其中能攻击两次的シャア依然是要防范的对象，应尽快解决，还有这批敌人中的母舰被击坠会留下若干杂兵。第二回合我方初始位置的左后方出现新的敌增援，其中的黑色三连星的武器对母舰有很高的杀伤力，要注意保护好母舰，不要让其成为黑色三连星集中攻击的目标。另外这个任务的地图上有两个部件可以回收，其中在第一批敌人后方的那个是经验值两倍，不要错过。

任务2 忍び寄る黒い影

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ-ス被击坠 2.エグザ-ト被击坠 3.ヒイロ被击坠 4.刹那被击坠 5.号被击坠
剧情特典
・ライジンオ-初次和インベ-ダ-战斗 ・真ゲッタ-初次和インベ-ダ-战斗 ・ファイナルダンク-ガ初次和メタルビ-スト战斗
可获得部件
インベ-ダ-の爪、インベ-ダ-の皮、インベ-ダ-の牙



一开始我方就处于被包围的状态，母舰前方两侧的各两个敌人可以交给ヒイロ和刹那，剩下的机体则对付母舰后方的敌人大部队，当初期敌人的数量降到一半时在母舰后方会出现敌增援，其中的メタルビ-スト装甲非常硬，EN就不用吝啬了，用各机体的必杀技伺候吧。



超级机器人大战 扩展行动

任务 3 绿の侵略者

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エグザ–ト被击坠 2.ケロロ被击坠
剧情特典
・エグザ–ト初次和ブロッケン战斗 ・イングラム1号机初次和ブロッケン战斗 ・イングラム2号机初次和ブロッケン战斗 ・ケロロロボMk–Ⅱ初次和ブロッケン战斗 ・ガンダム初次和ブロッケン战斗
可获得部件
割れたFRP、欠けた制御チツプ



当敌人的数量低于一定程度时分别有两次增援，不过由于整体都很弱，所以不足为惧，惟一要注意敌人的攻击有推后效果，敌方回合时最好使用大于1格的武器进行反击，以免被推出射程外反击不了。

任务 4 海贼アジト制压

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠
剧情特典
・ライジンオ–初次和敌机战斗 ・ホワイトベ–ス初次和敌机战斗 ・ガンダムEz8初次和敌机战斗 ・マジンガ–Z初次和敌机战斗 ・ファイナルダンク–ガ初次和敌机战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片



敌人配置只有杂兵，而且没有增援，没有需要注意的，倒是地图上有不少障碍物，以有可以曲射的机体构成出击队伍会更轻松一点。

任务 5 火星基地袭击事件

胜利条件
1.经过2回合 2.击坠ゴステロ（完成胜利条件1后）
败北条件
1.エイジ被击坠
剧情特典
・VF–25メサイアF初次和敌机战斗 ・强化型レイズナ–初次和ダルジャン战斗 ・VF–25Gメサイア F初次和敌机战斗 ・RVF–25メサイアF初次和敌机战斗 ・エグザ–ト初次和ダルジャン战斗 ・マジンガ–Z初次和ダルジャン战斗
可获得部件
SPTの破片、SPTの欠片、SPTの残骸



最初只有エイジ一人以少敌多，所以不必恋战，加了集中用可攻击后移动的武器边打边退，和第三回合在后方高地上出现的我方援军汇合。敌方ACE机被击倒后会复活一次，并追加新的杂兵，同时主角机等我方机体参战，有主角机在，全灭杂兵再击破敌方ACE就是小菜一碟。

第 4 话

任务 1 グラドス舰を叩け

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠 2.エイジ被击坠
剧情特典
・强化型レイズナ–初次和ダルジャン战斗 ・RVF–25メサイアF初次和ダルジャン战斗 ・ガンダム初次和ダルジャン战斗
可获得部件
SPTの破片、SPTの欠片、汎用素材、精密フレ–ム素材



这关开始开启了群组系统，部分同作品的机体会组成群组出战，由于任务地图的地形是不相连的平台，建议以可以飞行的单位构成出击配置。敌人方面，杂兵的体型小运动性高，用对空武器打会相对轻松。击坠一定数量的敌机时敌方母舰和ACE机作为增援登场，ACE机的攻击力很高，要使用精神尽快击破。母舰除了HP多之外要注意的就是它的对空武器，负责攻击母舰的机体记得接近后降落到地面，当母舰的HP低于一定程度会再追加一批杂兵，不过也只是垂死挣扎了。



任务 2 インベ－ダ－の魔手

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠
剧情特典
・真ゲッタ–初次和インベ–ダ–战斗 ・VVF–25Fメサイア初次和インベ–ダ–战斗 ・ケロロロボMk–Ⅱ初次和インベ–ダ–战斗
可获得部件
インベ–ダ–の皮、インベ–ダ–の牙、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの甲皮



只有杂兵的简单关卡，不想纠缠的话可以一开始就集中火力摧毁增援装置，这样凭初期的那一点杂兵一回合就消灭完了。

任务 3 时の异邦人

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.真吾被击坠 2.マクロス・クォ–タ–被击坠
剧情特典
・ゴ–ショ–グン初次和ダ–クゴウザウラ–战斗 ・エグザ–ト初次和ダ–クゴウザウラ–战斗 ・ライジンオ–初次和ダ–クゴウザウラ–战斗
可获得部件
机械化兽の欠片、机械化兽の破片、机械化兽の残骸、硬质素材の欠片、特殊な合成物质



开始我方只有ゴ–ショ–グン一架机，把三个杂兵消灭后敌方ACE机登场，对其造成伤害或下回合会再次追加新的杂兵，而我方的大部队也同时赶到。追加的杂兵数量不少，而且还有增援装置，得先集中火力消灭ACE机，再用加速或追风尽快赶到敌阵中心摧毁装置，否则给敌人再增援的话会对我方非常不利。

第 5 话

任务 1 ワ－プゲ－ト

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠 2.シモン被击坠 3.エグザ–ト被击坠
剧情特典
・エグザ–ト初次和エンキドゥ战斗 ・グレンラガン（シモン）初次和エンキドゥ战斗 ・グレンラガン（カミナ）初次和エンキドゥ战斗 ・グレンラガン（カミナ）第二次和エンキドゥ战斗
可获得部件
ミュ–カスの触手、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、　用素材、レアメタル含有物



这关强制编成的イングラム和ガンダムEz8群组只能在宇宙站的平台上活动，要派它们出击的话记得把敌人引过来打。当初期敌人还剩3个时会追加杂兵以及ACE机，其中ACE机有对宇宙武器，真实系被直击的话有被秒的危险，我方移动时记得紧贴在一起，多利用援护防御来降低伤害，还有当敌方ACE机的HP低于1万时就会撤退从而过关，所以最好是先全灭杂兵再对付它，如想击破还得利用到精神热血和援护攻击。

任务 2 兽人ヴィラル

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クォ–タ–被击坠 2.エグザ–ト被击坠（我方增援登场后） 3.シモン被击坠（我方增援登场后） 4.刹那被击坠（我方增援登场后）
剧情特典
・ガンダムエクシア初次和エンキドゥ战斗 ・ガンダムエクシア第二次和エンキドゥ战斗 ・VF–25Fメサイア初次和エンキドゥ战斗 ・ゴ–ショ–グン初次和エンキドゥ战斗 ・ファイナルダンク–ガ初次和エンキドゥ战斗
可获得部件
ミュ–カスの触手、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、　用素材、硬质素材の欠片



初期我方只有3架机体加一艘母舰，机体原地迎击，母舰负责去捡后方的两个部件，较远的资金2倍部件可以让作为增援登场的刹那去捡。当击坠一定数量的敌人时双方增援登场，如果一开始原地迎击的话，正好让ゴ–ショ–グン来上一发地图武器，这样增援的大半杂兵就搞定了，不过这关只要ACE机在场每回合就会出现新的杂兵，如不想被拖入消耗战可以尽快集中攻击ACE机，当ACE机的HP低于一定程度或被击坠就能触发剧情过关。

任务 3 惑星 Zi の少年

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.バン被击坠 2.ムンベイ被击坠 3.アーバイン被击坠
剧情特典
・コマンド ウルフ初次和敌机战斗 ・シールド ライガー初次击破敌机
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸



敌人很弱，我方原地迎击即可，当敌人少于一定数量时就会撤退过关。



任务 4 野望のル－ツ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方单位被击坠
剧情特典
・バイマン初次和敌机战斗 ・ム－ザ初次和敌机战斗
可获得部件
汎用素材、精密フレ－ム素材、电波吸收素材、烧けたシリンダ－、污れたPR液



这关需要突破敌人的防线到达指定区域，敌人虽然并不强，不过每但当数量低于一定程度时就会增援，所以不必和他们纠缠，消灭完要道上的敌人就尽快赶路过关吧。

任务 5 勇者ラムネス、新たなる旅立ち

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方单位被击坠
剧情特典
・キングスカッシャ－初次和敌机战斗 ・クイ－ンサイダロン初次和敌机战斗
可获得部件
モンスカ－の欠片、モンスカ－の破片、モンスカ－の残骸



两架机的回避率并不高，要靠在一起通过援护防御来降低受到的伤害，当击破一定数量的敌机后会追加一批敌增援，用精神回复后再重整态势迎击。

DLC 任务 反逆のルル－シュ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ダバ被击坠 2.レッシイ被击坠 3.タ－ナ被击坠 4.ゼロ被击坠
剧情特典
・エルガイム初次和敌机战斗（ゼロ登场后） ・ヌ－ベル・ディザ－ド初次和敌机战斗（ゼロ登场后） ・ガウエイン初次和敌机战斗
可获得部件
ジ－ン・ブラの欠片、ジ－ン・ブラの破片、ジ－ン・ブラの块

关卡要点

敌人有光线类的护罩，可以减少受到的激光武器伤害，最好用光线以外的武器进行攻击。当敌人的数量少于一定程度时会相继迎来敌方和我方增援，不过作为我方增援的ガウェイン并不算太强，要避免单独行动，以免遭到集中攻击被击坠。另外这关敌人后方有2个非常不错的部件，建议留一个敌人不杀，等回收了部件后再过关。





由于笔者没玩过《机战NEO》，刚接触本作时发现许多以前的《机战》知识都用不上，不过总体来说还是惊喜较多，像是360度的移动、武器效果多样化和精神可升级等，玩惯了近年来千篇一律的《机战》，用本作换换口味正好。

研究中心

本次研究为读者们补完故事模式通关后追加的迷宫、BOSS攻略以及相关任务资料。此外，通过支线任务才能彻底开启的第15层地图也会放出，帮助各位完美本作。

文 苍穹　美编 Juxi

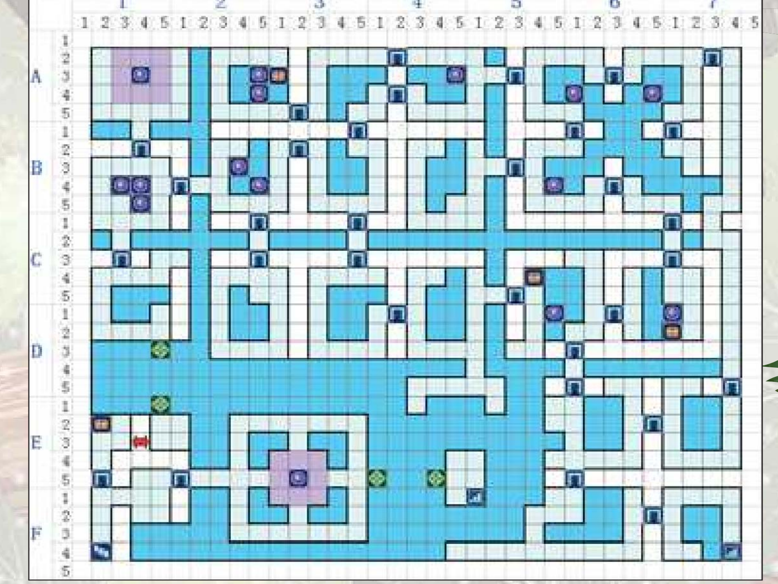
RPG丨角色扮演·迷宫探索		
新·世界树迷宫 千年少女		
新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女		
Atlus	日版	2013年6月27日
1人	6279日元	对应邂逅通信
相关攻略：Vol.206		

3DS



第三阶层·千年ノ苍树海B15F

当玩家顺利突入B27F后，酒场中追加新的支线任务“勇士の证はたてられた”，受领该任务后B16F的（2E-3,4）南侧的隐藏道路才会开启，途径大片美杜莎树把守的区域后回到B15F，此时方能把该层的大部分区域探索彻底。除了与支线任务相关的事件外还隐藏着“三龙”之一的冰龙，几个宝箱的质量一般，不过杂兵战中会遇到一种新敌人“アイアンタ-トル”，其实力比其他怪物高出一大截且物理抗性极高，特殊素材“伤ついた百年甲罗”需以纯物理攻击击杀才能掉落（即死效果也包括在内）。



FOE・吸い尽くすもの

HP=9580、攻72、防49

大蝙蝠平时在视野范围内不可见，只有在特殊点位附近遇敌时它才会突然现身并快速乱入，同时遇到几只的话比较难缠。此FOE的弱点是突和雷属性，行动速度非常快，攻击招式除了令单体陷入混乱的头技“超音波”外，头技“ブラッドサック”攻击单体并吸血，最有威胁的腕技“钩爪乱舞”则是随机次数的攻击。只要能顶住对方的突然袭击，并调整回血节奏就能顺利击倒它了，特殊素材“毒化した大牙”需以中毒伤害击破。

FOE：吸い尽くすもの（HPP=9580）
宝箱：（1E-2,2）耐冰ミスト、（3A-1,3）解剖用水溶液、（7D-1,2）四つ叶のクローバ-、（5C-4,4）圣なる赠り物



第六阶层・真朱ノ窟B26F

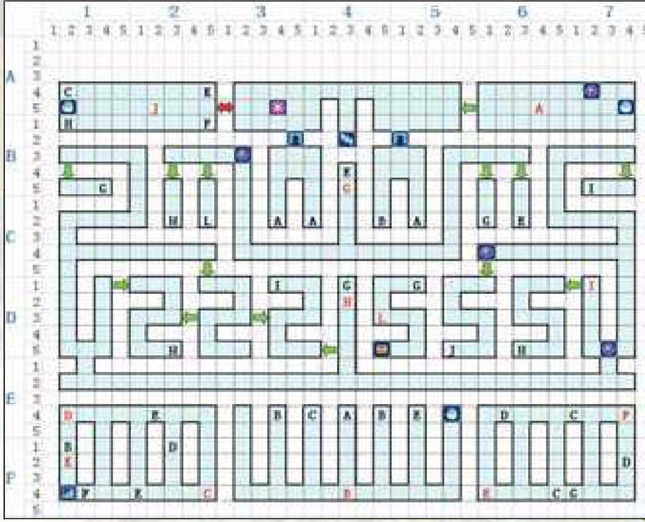
本层设有大量的强制传送点，地图中以黑色英文字母表示触发传送的位置，所传送的目的地则以红色英文字母表示。第六阶层开始FOE的实力都有大幅飞跃，没有把握的情况下尽量不要招惹，优先前往后面几层收集素材。在行进途中会遇到FOE挡路和追杀的情况，把它们引出来后再利用传送特性就能顺利通过。“ルーカサイト”会单体石化攻击，在恐慌状态下击倒它才会掉落特殊素材“缩こまる希少细胞”；另外“うごめく毒树”的毒效果非常强，血量不足的角色很可能一回合就被毒死，建议尽快用火属性攻击把它秒掉。

FOE・魔界の武王

HP=16400、攻87、防63

巨龟的警觉性极高，平时玩家走两步它才动一下，一旦发现玩家它就会一步一格地移动并持续追击，直至玩家离开当前区域。其攻防能力非常强，对炎和雷属性和物理攻击皆有抗性，不过招式较为单一，头技“火炎の息”是锁定全体的炎属性攻击且附带腕封效果。针对此招每回合用圣骑士的5级属性盾就可以彻底化解了，封住对方头部后再伺机发动“防御阵型”减轻单体攻击的伤害。特殊素材“练磨された甲罗”的掉落条件是用物理攻击击倒，带冰属性的物理攻击也是可行的。

FOE：魔界の武王（HP=16400）
宝箱：（4D-5,5）メディカⅣ
事件：（3E-2,4）发现水源，回答YES饮水全员HP+150、TP+75，且每天都可回复一次；（3D-2,5）回答YES食用谜之蘑菇的角色HP-999、TP-999（但不会致死）。





第六阶层・真朱ノ窟B27F

第27层大片区域都覆盖在黑暗中，可视距离受限，地面上还有大量的落穴，会直接令玩家落到下层。想要看清道路就必须点燃固定点位的火把，这样可以照亮周围的一片区域，便于看清地形、绕过落穴前进，不过这也会引起FOE的警觉。杂兵方面“フレイムウ–ズ”的自爆威力非常大，建议用冰属性攻击设法秒杀；“メタルニ–ドル”的物理抗性极高，惟有雷属性才能造成有效伤害，其特殊素材“切断された大针”需以斩攻击击杀才会掉落；“デモンドレイク”在准备一回合后会使用高几率的全体即死攻击，将处在诅咒状态的它击倒才会掉落特殊素材“咒われた根”。

FOE・鲜血の担い手

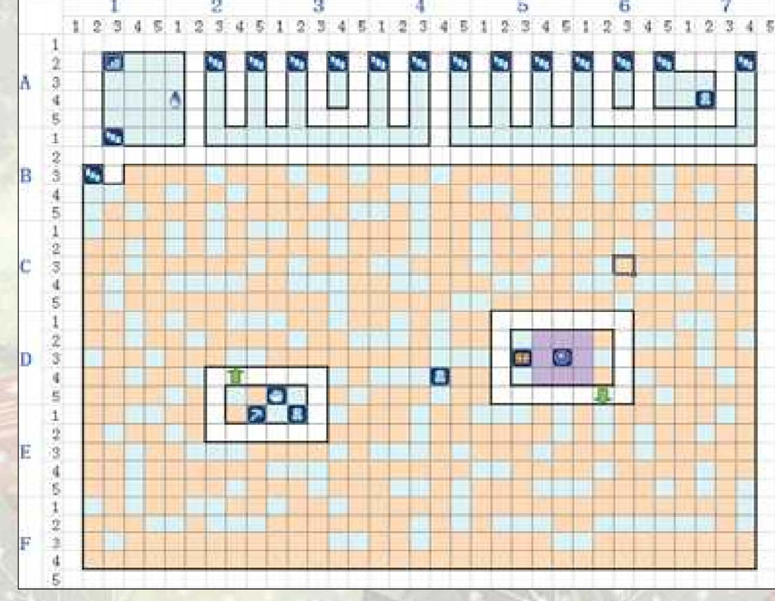
HP=14400、攻86、防57

酷似猫头鹰的FOE在黑暗中是沉睡状态，点燃火把后会自动向光源靠近，一旦发现玩家就会展开追踪，不过并不深追。其对雷属性有耐性，攻击全体附带麻痹效果的头技“雷走り”威力很大，玩家同样可以让圣骑士每回合使用5级雷属性盾来完美化解。对方还会不断召唤2只“ル–カサイト”护驾，由于该杂兵会使用单体石化的招式，全员最好都装上“石祓のバングル”（所需素材“石化の花服”由第19层的“ア–クピクシ–”掉落），免得战斗阵型被破坏。FOE的特殊素材“乱れた尾羽”则要在其处于混乱状态时击倒。

FOE：鲜血の担い手（HP=14400）
宝箱：（1E-4,2）ネクタルⅡ、（4B-3,3）解剖用水溶液、（4D-3,5）ハマオプライム、（6F-2,3）スタンナイフ、（7A-2,3）金钱35000

第六阶层・真朱ノ窟B28F

本层中南部的大部分区域都被伤害地形所覆盖，记得提前准备好道具或相关特技。这里出没的FOE较为特殊，是从地图边缘随机位置冲入的，其每次最多能移动3格，虽然对玩家有一定追击性，但由于只能走直线，故只要适当平移就能避开了，它冲过后也不会回头再追击，且当FOE冲到墙壁、或两只撞到一起时会暂时从地图上消失。只有地图北侧的区域能令玩家继续深入，另外从27层的（6D–2,3）处落下会进入中央偏东的独立区域，里面有一只外观极像冰龙的FOE，不过这仅仅是弱化版的克隆体，挑战三龙前不妨拿它练练手。



FOE・深渊を舞う者

HP=14200、攻88、防55

虽然速鸟很好躲开，但想要挑战它并不轻松，由于两只鸟的行进路线往往会有交错，一旦无法速战速决，很快另一只就会赶来乱入，令战斗难度陡增。FOE仅有的一招头技“悪魔のクチバシ”对全体造成巨大伤害的同时还会附加盲目效果，故战斗中要优先使用“防御阵型”强化我方的抗击打能力。它对炎、冰、雷属性皆有抗性，弱点是突攻击，在战斗中还会召唤能使用单体即死攻击的“レッドコーパスル”，战前最好给队员配备防即死的饰品“クリスタルアイ”以免遭到不测（所需素材“水晶花”在21层的采掘点获得）。此战由于炼金术师的属性攻击派不上太大用场，可以给他配备魔石协助回复。特殊素材“金缚りの祸羽”的掉落条件比较苛刻，需FOE同时处在三封状态下，建议还是直接用解剖液吧。

FOE・冰龙クロ-ン

HP=18000、攻86、防63

克隆版的冰龙在首回合以及5的倍数回合会发动攻击全体的头技“アイスブレス”，圣骑士的冰属性盾可用来抵挡此招；剩余的两招都是物理攻击，头技“三连牙”是随机的3次斩攻击，腕技“クラッシュアーム”在攻击全体的同时附带头封效果，我方的魔法型职业如医术师和炼金术士最好能装备提升抗性的防具，以免节奏被打乱。制定好应对战术后，就可以针对其雷属性弱点展开强攻了。特殊素材“贯かれた冰龙の眼”需以突攻击击杀才会掉落。

FOE：深渊を舞う者（HP=14200）、冰龙クロ-ン（HP=18000）
宝箱：（5D-3,3）暗のグリモアI

第六阶层・真朱ノ窟B29F

第29层与26层类似，又有大量的传送点，地图中依然以黑色英文字母表示触发传送的点位，红色应为字母表示传送后的所在地。新增的杂兵“ヒュ-ジアント”在头封状态下击倒会掉落特殊素材“封じられた大颚”，想要顺利通往下层还需与大量巡逻的FOE展开周旋。本层也有一条克隆版的雷龙把守着宝箱，不过其整体实力甚至不如同层的FOE魔龙，同样可供玩家熟悉雷龙的基本招式。



FOE・とこしえの魔龙

HP=18504、攻90、防62

魔龙“三步一回头”式的行动规律很特别，一旦发现玩家就会展开追杀。虽然其只有两个招式且都是头技，“死灭の眼光”对单体发动即死效果，“恐怖の龙牙”攻击全体并附带恐慌状态，看上去简单但实际上威胁很大。建议给装备免疫恐慌状态的饰品“恐祓のピアス”（所需素材“切断された大针”由第27层的“メタルニ-ドル”掉落），免得关键的行动被打断导致满盘皆输，即死效果用“天使の盾”来抵挡（不能装备盾的职业利用一下魔石系统）。对方的物理攻击力很高，纵使不惧异常状态也不能掉以轻心，成功头封的话就能放心输出了。特殊素材“石化した心脏”正如其名，需以石化效果击杀。

FOE・雷龙クロ-ン

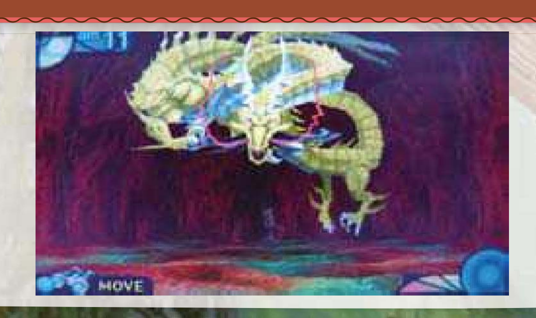
HP=16000、攻84、防59

弱化版雷龙有雷耐性、弱点为炎属性，行动规律与前一条克隆龙类似，在首回合和5的倍数回合会使用攻击全体的雷属性吐息“サンダ-ブレス”，用属性盾完封后也不可大意，因为其攻击全体的脚技“龙の铁锤”带有麻痹效果，非常容易打乱我方的部署，另一招头技“古龙の咒击”由于锁定目标是单体要相对容易应付一些。战斗中尽量尝试封印其脚部，否则就带上防麻痹的饰品“痹祓アンク”吧（所需素材“痹れた尻尾”由第16层的“火炎ネズミ”掉落）。用坏攻击击倒它会掉落特殊素材“碎かれた雷龙の角”。

FOE：とこしえの魔龙（HP=18504）、雷龙クロ-ン（HP=16000）

宝箱：（5F-4,2）战功の角笛、（3A-2,3）好机のスカラベ、（5A-4,3）圣なる赠り物、（3F-2,2）四つ叶のクロ-バ-

事件：（2C-2,2）调查回答YES有机会随机得到“白の结晶”、“苍の结晶”或“赤の结晶”，每天可调查3次；（6D-4,3）调查选择“右の穴に手を入れる”可得到“腕状の世界树根”。



第六阶层・真朱ノ窟B30F

最终层的地形比较开阔且没什么探索要素，但行进路线非常绕，在东、西两个大区行走时要小心突然杀出的“深渊を舞う者”。新敌兵“メタルシザ－ス”平时人畜无害，在同伴被击倒后会使用强力的全体攻击“怒のはさみ”，务必优先用雷属性将其同时干掉，否则很容易团灭。地图最南端的3格小区域内有一定几率遇到“世界树の四つ叶”，本层的惟一一个宝箱同样有克隆版的炎龙守护。玩家的最终目标是在没有剧情加成效果下击倒本作的最强敌人“フォレスト・セル”，在此之前击倒隐藏BOSS“三龙”，把等级上限提升到99是必不可少的。

FOE・炎龙クロ-ン

HP=20000、攻90、防62

弱化版炎龙的弱冰耐炎，它的攻、防虽高，但招式确实最容易应对的。除了首回合及5的倍数回合必定发动的头技“ファイアブレス”外，腕技“ドラゴンクロ-”攻击一列的同时附带腕封效果，为了防止圣骑士中招放不出属性盾，建议装备抗性饰品“化石の首饰り”；脚技“ドラゴンビ-ト”对我方全体随机攻击的同时有一定几率眩晕，由于属性盾是强制回合初发动的，故无须太担心。特殊素材“切断した炎龙の首”得用斩攻击击倒方能刷出。

BOSS・フォレスト・セル

HP=90000、攻99、防75

相比剧情模式的最终战，此时的BOSS的各项抗性都有大幅提升，攻防能力恢复最强状态，不过所用招式并没有变化。根据其当前血量，行动规律分为以下4种，在每次改变规律时都会发动自我回复技能“セグメント”，前两次补血9999，最后一次24000。

HP为80～100%：首回合发动全体即死效果，之后按以下三种行动规律，在1～4步骤间循环。三种属性的全体攻击不属于头、腕、脚技，故无法封印只能靠属性盾。

回合\规律	A	B	C
1	炎属性全体攻击	冰属性全体攻击	雷属性全体攻击
2&3	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）		
4	全体攻击（脚技）		

HP为60～79%：自我回复HP后按以下三种规律、在1～6步骤间循环，本阶段异常状态和封印效果开始增多，BOSS在发动“セルメンブレン”的回合千万不要进攻，否则立刻会被反击打残。

回合\规律	A	B	C
1	提升异常状态成功率（头技）		
2	全体随机封印效果（脚技）	全体即死效果（头技）	全体随机异常状态（头技）
3	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）		
4	免疫所有攻击并自动反击（腕技）		
5	全体随机异常状态（头技）	全体随机封印效果（脚技）	全体即死效果（头技）
6	炎属性全体攻击	冰属性全体攻击	雷属性全体攻击

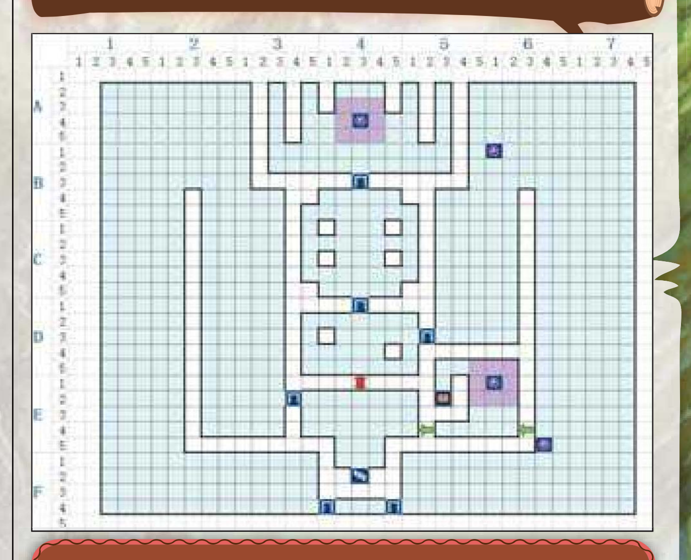
HP为40～59%：自我回复HP后必定发动步骤1，之后随机进入A或B规律并在1～4步骤间循环。步骤1发动的属性自己按顺序循环，2B或3A的属性则受到1的影响，1为炎、后续为雷，1为雷、后续为冰，1为冰、后续为炎。

回合\规律	A	B
1	属性全体攻击（炎→雷→冰循环）	
2	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）	属性全体攻击
3	属性全体攻击	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）
4	全体攻击（脚技）	

HP为39%以下：自我回复HP后行动规律开始出现极大的随机性，步骤1的招式对步骤4没有影响，4B和5A的属性则受到3的影响，3为炎、后续为雷，3为雷、后续为冰，3为冰、后续为炎。

回合\规律	A	B
1	提升异常状态成功率（头技）、免疫所有攻击并自动反击（腕技）二选一	全体随机封印效果（脚技）、全体随机异常状态（头技）二选一
2	全体随机攻击（腕技）、单体复数攻击（腕技）二选一	
3	属性全体攻击（炎→冰→雷循环）	
4	全体攻击（脚技）	属性全体攻击
5	属性全体攻击	全体攻击（脚技）

除了以上规律外，一旦我方在一回合内发动的BUFF过多，BOSS会直接发动头技“王の威严”取消一切强化效果，且次回合必定使用超强的无属性全体攻击“ハルマゲドン”，没有提前准备的话基本一击毙命。诸如主角的“リミットレス”、枪手的“アクトブースト”都不算在BUFF栏里的，不妨提前刷几块魔石给其他主攻队员配上，此外三龙等各阶层BOSS的强力技能魔石也可以为战斗提供火力输出。根据玩家队伍的职业构成和魔石培育可以衍生出非常多打法，摸清BOSS的规律并不代表能与其展开持久战，尽可能地让我方的伤害在数回合内爆发，缩短战斗的时间才能把风险降到最低，这也是最终战获胜的关键因素。



FOE：魔界の武王（HP=16400）、深渊を舞う者（HP=14200）、とこしえの魔龙（HP=18504）、炎龙クロ-ン（HP=20000）
宝箱：（5E-3,2）金钱100000

任务补完

委托名称	报酬	完成方法
执政院からの依赖Ⅱ	经验值225000、メディカⅣ×2	得知电梯故障后前往B21F，调查（1C–4,5）和（7C–2,5）的电梯门回答YES，击倒以此为巢穴的杂兵
遥かなる树海の歌	经验值215000、シュリンクス	接下任务的同时得到“磁空石”，前往B25F的（2C–1，3），调查连续回答YES奏响音乐
旧时代の遗产	经验值235000、四つ叶のクロ-バ-	前往B24F收集5个“アンク型のパ-ツ”，位置分别在（1A–4,4）、（3B–2,3）、（5E–4,4）、（2D–5,4）、（4B–3,4）
おとぎの鸟を追って	经验值235000、战功の角笛	在酒场选择情报收集、与“竖琴を持っている诗人”对话得到“传说の肉”，前往B27F的（3E–1,3），在黑暗状态下回答YES放下肉得到“传说の鸟の羽根”，返回酒场再次与诗人对话回答YES即可
勇士の证はたてられた	经验值230000、金钱25000	在酒场选择情报收集、与“片腕の饮んだくれ”对话，穿过B16F的（2E–3,4）南侧的隐藏通道前往B15F，在（1A–4,3）调查得到“冰づけの腕”
ジャンクソン料理店の奇怪な依赖	经验值255000、ネクタルⅡ×3	带来1个“咒われた根”，目标素材由B27F的“デモンドレイク”掉落，在诅咒状态将其击倒才有机会刷出
黄金男爵Ⅲ	经验值240000、黄金の铠	带来1个“黄金鸟の羽”，接下任务后去击倒B20F的BOSS“イワオロペネレプ”，才会掉落这个特殊道具（注意并不是其稀有素材“黄金の风切り羽”）
执政院からの依赖Ⅲ	经验值265000、金钱35000	收集古文明的遗物，5个位置分别在B27F的（2A–5,4）、（4A–3,4）、（5A–4,4），B28F的（3A–4,4）、（6A–3,4），每收集1个报酬的金额+7000
届け、我が想いよ、彼女の元に	经验值245000、好机のスカラベ×3	带来3个“三色混石”，目标素材在B27F的采掘点获得
美食王の依赖	经验值290000、慈悲の短剑	通过以下方法收集5种素材：①击倒B4F的FOE“フォレストウルフ”获得“森狼の牙”、②击倒B7F的FOE“ジャイアントモア”获得“巨鸵鸟のしなる足”、③以石化状态击倒B11F的FOE“ハイガ-ドアント”获得“石化した蚁巢材”、④击倒B19F的FOE“冷酷なる贵妇人”获得“女王の赤丝”、⑤ 击倒B24F的FOE“树の下の大王”获得“咒いのまだら牙”。
飞龙の呼び声	经验值350000、金钱50000	前往B8F击倒FOE“ワイバ–ン”获得“飞龙の牙笛”
墓标に眠る、金色の蛇	经验值500000、金钱100000	事先要完成“旧时代の遗产”，接下任务后获得“收束装置”，前往B21F调查（2F–2,1）的装置回答YES，B25F就会出现三龙之一的“雷鸣と共に现る者”，将其击倒后角色等级上限提升10
永远の苍は其处に在りし	经验值500000、金钱100000	事先要完成“勇士の证はたてられた”，前往B15F之前得到冰腕的区域，（1A–4,3）就会出现三龙之一的“冰岚の支配者”，将其击倒后角色等级上限提升10
其の红き者に触れるな	经验值500000、金钱100000	事先要完成“飞龙の呼び声”，前往B8F先前飞龙所在的区域，三龙之一的“伟大なる赤龙”会出现在（3A–4,5），将其击倒后角色等级上限提升10

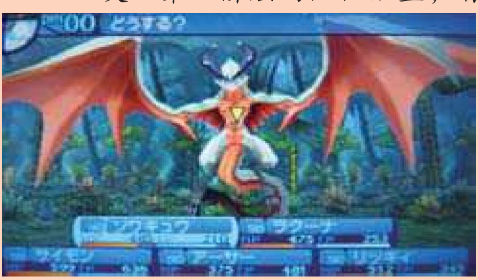
任务相关FOE挑战

以下是支线任务相关的FOE级敌人打法，包括系列惯有的强力BOSS“三龙”，每击倒一条龙都能令角色等级上限+10，最高提升至99。

ワイバーン

HP=22500、攻80、防55

以突入第六阶层的队伍配置，曾经那只令玩家退避三舍的飞龙如今已经有足够的实力前去叫板了。飞龙对炎、雷有抗性，弱点是冰属性。由于对方不会使用异常状态，故战斗的整体难度不高。飞龙招式中最具威胁的是以雷属性攻击单体的头技“闪光の烈线”，5的倍数回合发动的腕技“大翼の旋风”对全体附加脚封效果。只要能承受住前者战术就能顺利实施，不过角色陷入脚封时要注意及时解除，否则对方原本命中率不高的脚技“テイルストライク”会变得颇具威胁。特殊素材“缚られた飞龙の脚”需在其处于脚封状态时击倒。当三龙中的炎龙在B8F出现后，飞龙会转移到B9F的（4C−2,5）。



雷鸣と共に现る者

HP=25000、攻85、防60

“三龙”中最弱的一只，但并不好对付，弱点耐性皆与克隆版一致，不过多了两个新招。脚技“咒缚の圆舞”会对我方全体附加随机封印效果；头技“咒われし远吠え”效果是取消我方强化状态并附加诅咒或恐慌效果，除了首回合外，使用远吠的次回合必定发动雷电吐息，故建议给圣骑士配备提升异常耐性的手甲“毒手”，医术师则装备抗恐慌的饰品“恐祓のピアス”，为属性盾的及时开启提供双重保障。战斗中枪手全力尝试头封或脚封，最大限度降低危险性。最后能否顺利挑战还需要一点运气，出征前建议利用公会据点里侦探奥斯汀的探索准备效果。特殊素材“霹雳の龙眼”需以带雷属性的攻击击倒对方。

冰岚の支配者

HP=35000、攻90、防65

冰龙相比克隆版除了会其所有的攻击套路，攻、防、体全面提升外，还追加了一些极为麻烦的招式。其首回合必定使用冰冻吐息，此后在使用“劈く叫び”的次回合也必定会发动，这招头技的效果是令我方全体物理・属性防御力下降且附加睡眠效果，为了确保圣骑士的属性盾能及时开启，必须给其装备抗睡眠的饰品“眠祓の镜”（所需素材“まどろむ眼球”由第11层的“マッドワーム”掉落）。4的倍数回合对方会发动腕技“ミラーシールド”展开护盾，除了免疫一切攻击外还会自动反击，建议在该回合进行回复和自我强化，千万不要出手。当对方HP所剩不多时会使用3回合内自动回复HP的头技“冰河の再生”，这招其实是强化效果，故投掷一个道具“ラウダナム”就能打消。特殊素材“冻てつく龙翼”以带冰属性的攻击击倒即可刷出。

伟大なる赤龙

HP=45000、攻95、防64

炎龙相比克隆版大幅强化，吐息攻击在首回合以及使用“とどろく咆哮”的次回合必定发动，这招头技会附加攻击力下降和混乱状态，故对应饰品“乱祓の带”建议人手一个（所需素材“冰渍けの皮肤”由第12层的“フォレストバット”掉落）。脚技“火龙の激震”攻击全体并附带脚封效果，头技“火龙猛攻”会大幅强化自身的物理・属性攻击力，一定要用道具“ラウダナム”或诅咒师的特技“力祓いの咒言”来及时取消该状态。由于炎龙的体力极高，战斗难免会被拖入持久战，预先积蓄BOOST槽，在战斗中一口气爆发以减少不确定因素的触发机会也是取胜的要点。特殊素材“灼热の龙角”得以炎属性攻击将其击倒。





文 阿鲁 & 宇宙人 (UCG) 美编 咕噜

由于是狩猎类作品，因此各种收集要素、技能解说以及武器升级表就是这次研究内容的重中之重，希望这些详实的资料能帮助大家少走弯路。



研究中心

PSP/PSV

ACT | 动作・狩猎

讨鬼传

讨鬼传

Koei Tecmo Games	日版	2013 年 6 月 27 日
1 ～ 4 人	5040/6090 日元	无对应周边

相关攻略报道：Vol.206

御魂的收集

本作中，除了剧情获得、DLC 以及让神木之主成长到最大后可以获得的御魂外，其余御魂需要打倒特定领域中的大型鬼或稀有小型鬼才有一定几率获得，因此刷任务自然免不了。所有御魂都有自己对应的领域，这表示该御魂只有对应的领域才会出现，因此在收集御魂时请仔细确认下表中御魂所对应的领域后再开刷。除了领域，御魂技能也是非常重要的一环，每个御魂都拥有十个技能，通过合理搭配可以让玩家操纵的角色能力大幅增长或特化某一方面的特性，对后期的战斗有很大的帮助。下面放出全御魂技能表，方便大家找到属于自己的御魂组合。

全御魂技能表

攻

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
上杉谦信	战	鬼千切初段	魂锁	铁壁	吸生增加+2	精神统一	吸生强化・灵力	吸生短缩	鬼千切ノ极意	浑身强化・早手	会心力上升【特】
お市	战	治愈强化・增幅	魂锁	吸生延长+5	回复速度上升【大】	女神ノ社延长 +5	吸生强化・增幅	变若水短缩	吸生增加+3	体力上升【特】	女神ノ社强化・刚体
冲田总司	乱	俊足	魂锁	会心力上升【大】	浑身增加+3	健脚回避	韦驮天延长 +10	科户ノ风强化・刚体	攻击力上升【特】	精神统一	科户ノ风强化・特攻
木曾义仲	武	冻结无效	攻击力上升【中】	浑身强化・奇手	秘针强化・一闪	隐形增加+1	断夺・气	秘针短缩	吸生增加+2	攻击力上升【大】	吸生延长+10
楠木正成	武	状态异常强化【小】	浑身增加+1	体力上升【中】	逆鳞	攻击力上升【中】	秘针增加+2	不动金缚短缩	状态异常强化【大】	忍び足【大】	隐特化・急袭
近藤勇	乱	不挠不屈	攻击力上升【中】	魂锁	吸生增加+2	白刃の闪き	运否天赋增加 +2	おみくじ延长 +5	运否天赋强化・攻式	再始动	おみくじ强化・一闪
坂上田村麻吕	雅	白刃の闪き	气力上升【中】	属性攻击上升【中】	浑身增加+2	吸生强化・刚体	浑身延长+5	浑身短缩	浑身强化・五大	状态异常强化【特】	军神招来强化・千切延

御魂名	领域	技能1	技能2	技能3	技能4	技能5	技能6	技能7	技能8	技能9	技能10
坂本乙女	乱	猛进闪	会心力上升【中】	斗志	秘针强化・一闪	吸生增加+2	浑身延长+10	全身全灵	缩地强化・一闪	会心力上升【大】	祓殿强化・一闪
真田幸村	战	断夺・气	魂锁	会心力上升【中】	斗志	攻击力上升【大】	武神ノ砦强化・一闪	浑身强化・早手	浑身短缩	会心力上升【大】	浑身延长+10
スサノオ	古	军神招来增加+1	魂锁	大和魂	会心力上升【中】	断夺・生	军神招来强化・连动	会心力上升【大】	军神招来延长+5	攻击力上升【特】	军神招来强化・万能
平教经	武	气绝无效	斗志	魂锁	吸生延长+5	攻击力上升【中】	吸生强化・增幅	吸生短缩	攻击力上升【大】	吸生强化・刚体	吸生增加+3
平将门	武	属性攻击上升【中】	鬼千切初段	体力上升【中】	破敌ノ法强化・凝缩	追驱强化・追尾	断夺・生	冷静沉着	追驱强化・凝缩	攻特化・增幅	军神招来强化・鬼气
伊达政宗	古	魂锁	会心力上升【中】	白刃の闪き	军神招来增加+1	连升短缩	吸生强化・吸气	忍び足【大】	会心力上升【大】	鬼千切皆传	连升强化・凝缩
远山金四郎	安	异彩【大】	浑身增加+2	强运	おみくじ增加+2	心技体【大】	运否天赋短缩	运否天赋强化・慎重	攻击力上升【特】	英灵の加护	军神招来强化・万能
德川吉宗	安	攻击力上升【小】	攻击力上升【中】	体力上升【中】	吸生增加+2	浑身强化・早手	会心力上升【中】	吸生强化・加速	会心力上升【大】	浑身强化・坚守	攻击力上升【特】
巴御前	武	强运	英灵の激励	浑身延长+5	精神统一	祓殿延长+5	回复速度上升【大】	虚空ノ颚短缩	气力回复上升【大】	军神招来延长+10	虚空ノ颚强化・束缚
中野竹子	乱	治愈强化・快愈	快眠	气绝无效	武神ノ砦强化・猛攻	救援上手	治愈增加+2	攻击力上升【中】	治愈强化・快气	治愈强化・增幅	女神ノ社增加+2
野见宿祢	古	翻る刃	吸生延长+5	异彩【大】	挑发强化・俊足	快眠	浑身短缩	不退转	攻击力上升【大】	技巧派回避	攻特化・增幅
弁庆	武	封印无效	攻击力上升【中】	体力上升【中】	吸生增加+2	警戒态势	挑发延长+5	体力上升【大】	挑发强化・追击	挑发强化・加护	天岩户延长+10
源为朝	武	意气轩昂	会心力上升【中】	韦驮天强化・快气	吸生增加+2	断夺・生	韦驮天强化・异彩	全身全灵	吸生强化・增幅	攻击力上升【大】	吸生延长+10
源赖光	雅	攻击力上升【小】	体力上升【中】	魂锁	吸生增加+1	浑身强化・猛攻	鬼千切初段	浑身短缩	浑身延长+10	浑身增加+3	心技体【大】
宫本武藏	战	断夺・气	魂锁	会心力上升【中】	残心の达人	攻击力上升【中】	吸生强化・吸气	军神招来短缩	一闪	心技体【大】	军神招来强化・连动
柳生十兵卫	安	猛进闪	俊足	体力上升【中】	韦驮天强化・一闪	浑身强化・早手	状态异常强化【大】	韦驮天短缩	心技体【大】	会心力上升【大】	浑身延长+10
柳生宗矩	安	攻击力上升【中】	会心力上升【中】	气力上升【中】	逆鳞	军神招来短缩	治愈强化・增幅	断夺・气	军神招来延长+5	会心力上升【特】	军神招来强化・鬼气
山冈铁舟	乱	新进气锐	警戒态势	气力上升【中】	浑身延长+5	韦驮天强化・快气	武神ノ砦延长+10	斗志	气力上升【大】	秘针强化・吸气	武神ノ砦强化・猛攻
ヤマトタケル	古	大和魂	挑发强化・追击	攻击力上升【中】	会心力上升【中】	吸生增加+1	浑身增加+2	气力回复上升【中】	斗志	攻击力上升【特】	攻特化・增幅
渡边纲	雅	防御力上升【中】	攻击力上升【中】	断夺・生	天岩户短缩	体力上升【中】	坚甲增加+2	浑身增加+2	攻击力上升【大】	挑发强化・追击	坚甲强化・连动

防

御魂名	领域	技能1	技能2	技能3	技能4	技能5	技能6	技能7	技能8	技能9	技能10
足利尊氏	武	祓力上升	挑发短缩	祓殿强化・回复力	祓殿短缩	虚空ノ颚强化・连动	祓殿延长+5	属性防御上升【大】	防御力上升【特】	天岩户延长+10	防特化・加护
アテルイ	雅	警戒态势	防御力上升【中】	魂锁	治愈增加+2	坚甲增加+2	回复力强化【大】	技巧派回避	天岩户延长+10	防御力上升【大】	天岩户强化・千切延
阿倍比罗夫	古	治愈强化・增幅	女神ノ社强化・坚守	体力上升【中】	女神ノ社延长+5	防御力上升【中】	武神ノ砦增加+2	变若水短缩	防御力上升【大】	防特化・异彩	冷静沉着
イズモタケル	古	浑身强化・坚守	攻击力上升【中】	防御力上升【中】	挑发增加+2	天岩户增加+1	浑身增加+2	军神招来短缩	防御力上升【大】	防特化・刚体	天岩户强化・连动
太安万侣	雅	防御力上升【小】	挑发增加+1	体力上升【中】	防御力上升【中】	异彩【大】	冷静沉着	坚甲短缩	坚甲强化・突破	防御力上升【大】	坚甲增加+3
おりょう	乱	异彩【小】	魂锁	体力上升【中】	挑发增加+2	挑发强化・坚守	强运	挑发短缩	防特化・异彩	防御力上升【大】	坚甲强化・连动
かぐや姬	雅	强运	快眠	体力上升【中】	坚甲增加+2	挑发强化・慈爱	治愈增加+2	铁壁	女神ノ社强化・刚体	女神ノ社增加+2	防御力上升【大】
葛饰北斋	安	异彩【小】	俊足	体力上升【中】	坚甲增加+2	防御力上升【中】	科户ノ风强化・特攻	韦驮天短缩	气力回复上升【大】	警戒态势	科户ノ风强化・刚体
鬼一法眼	武	魂锁	防特化・突破	挑发增加+2	魂特化・刚体	不挠不屈	连升增加+2	破敌ノ法短缩	心技体【大】	精神统一	魂特化・全灵

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
后藤又兵卫	战	猛进闪	会心力上升【中】	秘针短缩	坚甲增加+2	秘针强化・一闪	挑发强化・追击	全身全灵	会心力上升【大】	英灵の激励	天岩户强化・威压
西乡隆盛	乱	断夺・气	体力上升【中】	大和魂	异彩【大】	全身全灵	天岩户延长+10	一闪	攻击力上升【大】	科户ノ风强化・特攻	天岩户强化・重力
坂田金时	雅	挑发强化・加护	防御力上升【中】	治愈强化・周围	坚甲增加+3	救援上手	体力上升【特】	坚甲强化・周围	女神ノ社强化・坚守	气力回复上升【大】	治愈强化・天惠
高桥泥舟	乱	防御力上升【小】	警戒态势	坚甲增加+1	祓力上升	防御力上升【中】	运否天赋增加+2	挑发增加+3	防御力上升【大】	再始动	おみくじ强化・坚守
冢原卜传	战	炎上无效	气力回复上升【小】	韦驮天延长+5	冷静沉着	防御力上升【中】	鬼千切皆传	科户ノ风短缩	韦驮天强化・异彩	挑发增加+2	挑发强化・俊足
徳川家康	安	挑发强化・坚守	体力上升【中】	挑发短缩	挑发增加+1	防御力上升【大】	治愈增加+1	挑发强化・慈爱	坚甲短缩	铁壁	防特化・突破
直江兼续	战	体力上升【中】	魂锁	救援上手	坚甲增加+2	祓力上升	坚甲短缩	祓殿强化・增幅	坚甲强化・突破	防御力上升【特】	防特化・加护
中大兄皇子	古	防御力上升【中】	一闪	白刃の闪き	挑发增加+2	会心力上升【大】	坚甲增加+3	祓力上升	冷静沉着	英灵の激励	防特化・刚体
新田义贞	武	防御力上升【中】	会心力上升【中】	英灵の加护	挑发增加+2	挑发强化・坚守	おみくじ增加+2	运否天赋短缩	防御力上升【大】	运否天赋强化・防式	冷静沉着
畠山重忠	武	状态异常强化【中】	挑发增加+2	体力上升【中】	秘针增加+1	防御力上升【中】	意气轩昂	隐形强化・坚守	防御力上升【大】	新进气锐	不动金缚增加+1
土方岁三	乱	防御力上升【中】	铁壁	睡眠无效	挑发增加+1	防特化・集中	治愈增加+2	防特化・突破	防特化・异彩	防御力上升【大】	坚甲增加+3
北条早云	战	破敌ノ法增加+1	斗志	体力上升【中】	坚甲增加+2	防御力上升【中】	追驱增加+3	一闪	防御力上升【大】	天岩户增加+1	天岩户延长+10
本多忠胜	战	魂锁	意气轩昂	精神统一	挑发强化・追击	断夺・生	坚甲强化・突破	会心力上升【大】	英灵の激励	鬼千切皆传	防特化・集中
源赖朝	武	警戒态势	气力上升【大】	魂特化・刚体	坚甲强化・突破	女神ノ社强化・刚体	追驱强化・追尾	会心力上升【大】	忍び足【大】	防御力上升【特】	防特化・刚体
物部守屋	古	回复速度上升【大】	防御力上升【中】	铁壁	女神ノ社强化・坚守	挑发短缩	坚甲强化・突破	治愈强化・增幅	挑发增加+3	挑发强化・坚守	防御力上升【特】
由井正雪	安	攻击力上升【小】	不挠不屈	体力上升【中】	坚甲增加+2	防御力上升【中】	挑发延长+10	吸生短缩	防御力上升【大】	攻击力上升【大】	吸生强化・刚体
雷电为右エ门	安	异彩【大】	俊足	铁壁	挑发强化・俊足	虚空ノ颚强化・重力	虚空ノ颚延长+5	韦驮天强化・俊足	防御力上升【大】	坚忍不拔	防特化・异彩

迅

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
足利义满	武	防御力上升【中】	韦驮天增加+1	鬼千切初段	空蝉增加+2	气力上升【中】	挑发延长+10	坚甲短缩	全身全灵	气力回复上升【大】	天岩户强化・连动
イザナギ	古	逆鳞	心技体【大】	科户ノ风增加+1	武神ノ砦强化・猛攻	武神ノ砦强化・斗志	全身全灵	武神ノ砦延长+10	英灵の激励	科户ノ风延长+10	科户ノ风强化・特攻
浦岛太郎	古	异彩【小】	白刃の闪き	会心力上升【中】	空蝉增加+2	气力上升【中】	おみくじ增加+2	运否天赋短缩	会心力上升【大】	英灵の加护	运否天赋强化・迅式
大石内藏助	安	一闪	英灵の激励	会心力上升【中】	女神ノ社强化・刚体	武神ノ砦强化・一闪	空蝉强化・隐密	武神ノ砦强化・斗志	猛进闪	韦驮天强化・快气	气力上升【特】
冈田以藏	乱	忍び足【大】	魂锁	会心力上升【中】	おみくじ强化・一闪	韦驮天强化・一闪	韦驮天强化・俊足	秘针强化・一闪	迅特化・轻减	隐特化・急袭	会心力上升【大】
オトタチバナヒメ	古	封印无效	俊足	会心力上升【中】	空蝉增加+2	气力上升【中】	女神ノ社增加+2	武神ノ砦短缩	会心力上升【大】	治愈增加+2	愈特化・激励
小野小町	雅	睡眠无效	气绝无效	治愈强化・快愈	空蝉强化・二段	挑发强化・加护	属性防御上升【大】	治愈强化・周围	空蝉强化・加速	女神ノ社强化・快愈	防特化・抗体
柿本人麻吕	古	攻击力上升【小】	坚甲增加+1	俊足	军神招来短缩	气力上升【中】	韦驮天增加+2	攻击力上升【大】	会心力上升【大】	鬼千切皆传	浑身强化・早手
梶原景时	武	防御力上升【小】	斗志	会心力上升【中】	韦驮天增加+2	气力上升【中】	武神ノ砦增加+2	挑发强化・俊足	会心力上升【大】	治愈增加+2	坚甲强化・连动
最澄	雅	防御力上升【小】	祓殿增加+1	会心力上升【中】	空蝉增加+2	气力上升【中】	断夺・气	韦驮天强化・俊足	会心力上升【大】	缩地强化・飞翔	科户ノ风强化・连动
斋藤一	乱	魂锁	属性攻击上升【大】	全身全灵	体力上升【大】	断夺・气	会心力上升【大】	科户ノ风延长+10	鬼千切皆传	气力上升【特】	迅特化・轻减
佐々木小次郎	战	异彩【大】	空蝉强化・二段	白刃の闪き	空蝉强化・加速	韦驮天强化・异彩	空蝉短缩	会心力上升【大】	技巧派回避	气力回复上升【大】	科户ノ风强化・早手

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
猿飞佐助	战	魂锁	气力上升【小】	韦驮天增加 +1	韦驮天延长 +5	气力回复上升【中】	空蝉增加 +2	空蝉短缩	会心力上升【大】	气力上升【大】	空蝉强化・二段
シャクシャイン	安	魂锁	属性攻击上升【中】	会心力上升【中】	韦驮天增加 +2	连升强化・奇手	追驱增加 +2	健脚回避	气力上升【大】	魂特化・继续	追驱强化・吸魂
平清盛	武	气力上升【小】	俊足	心技体【小】	韦驮天强化・俊足	气力回复上升【中】	韦驮天增加 +2	科户ノ风强化・早手	空蝉增加 +3	鬼千切皆传	迅特化・轻减
高杉晋作	乱	气力上升【小】	韦驮天增加 +1	鬼千切初段	新进气锐	逆鳞	空蝉增加 +2	韦驮天强化・加速	科户ノ风短缩	气力上升【大】	迅特化・轻减
千叶さな子	乱	气力回复上升【中】	韦驮天增加 +2	会心力上升【中】	运否天赋增加 +1	气力回复上升【大】	おみくじ强化・俊足	运否天赋强化・迅式	鬼千切皆传	再始动	科户ノ风强化・连动
丰臣秀吉	战	气力上升【小】	意气轩昂	鬼千切初段	科户ノ风增加 +1	气力上升【中】	科户ノ风强化・早手	科户ノ风短缩	空蝉增加 +2	空蝉强化・二段	科户ノ风延长 +10
鼠小僧	安	炎上无效	俊足	会心力上升【中】	韦驮天增加 +1	魂锁	隐形增加 +1	科户ノ风强化・隐密	状态异常强化【大】	健脚回避	隐形延长 +10
服部半藏	战	魂锁	健脚回避	韦驮天增加 +2	俊足	忍び足【大】	韦驮天短缩	挑发强化・俊足	冷静沉着	气力上升【特】	韦驮天强化・俊足
风魔小太郎	战	魂锁	一阵ノ风	气力上升【中】	韦驮天强化・快气	韦驮天增加 +2	断夺・气	韦驮天延长 +5	新进气锐	气力回复上升【大】	科户ノ风强化・连动
源博雅	雅	状态异常强化【小】	气力上升【中】	会心力上升【中】	秘针强化・射出	不动金缚短缩	秘针增加 +2	白刃の闪き	状态异常强化【大】	忍び足【大】	空蝉增加 +3
源义经	武	鬼千切ノ极意	一闪	白刃の闪き	韦驮天增加 +3	气力回复上升【中】	隐特化・灵力	科户ノ风短缩	断夺・生	鬼千切皆传	科户ノ风强化・灵力
紫式部	雅	魂锁	精神统一	攻特化・增幅	韦驮天增加 +3	祓力上升	韦驮天强化・加速	魂特化・净化	科户ノ风增加 +1	治愈强化・天惠	空特化・净化
桃太郎	武	会心力上升【小】	新进气锐	鬼千切初段	空蝉增加 +2	断夺・气	空蝉强化・二段	残心の达人	强运	鬼千切皆传	军神招来强化・连动

愈

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
笃姬	乱	武神ノ砦强化・灵力	快眠	气力上升【大】	属性防御上升【大】	女神ノ社增加 +3	回复速度上升【大】	女神ノ社短缩	体力上升【特】	武神ノ砦强化・猛攻	变若水增加 +1
天草四郎	安	炎上无效	属性防御上升【中】	治愈强化・快愈	女神ノ社增加 +1	全身全灵	体力上升【中】	治愈增加 +2	武神ノ砦延长 +10	回复力强化【大】	愈特化・激励
壹与	古	回复力强化【小】	女神ノ社短缩	治愈增加 +1	武神ノ砦增加 +1	属性防御上升【中】	女神ノ社强化・快愈	断夺・生	女神ノ社延长 +10	女神ノ社强化・坚守	女神ノ社强化・增幅
运庆	武	体力上升【大】	一闪	大和魂	武神ノ砦增加 +2	浑身强化・坚守	吸生增加 +3	武神ノ砦强化・斗志	吸生强化・刚体	回复速度上升【大】	吸生强化・增幅
大久保利通	乱	逆鳞	女神ノ社增加 +2	体力上升【中】	追驱强化・吸生	追驱强化・净化	回复力强化【大】	追驱短缩	体力上升【大】	魂特化・集中	女神ノ社强化・广域
太田道灌	战	异彩【小】	斗志	体力上升【中】	女神ノ社增加 +1	属性防御上升【中】	挑发延长 +10	坚甲短缩	挑发强化・慈爱	体力上升【大】	坚甲强化・连动
绪方洪庵	乱	会心力上升【小】	属性防御上升【中】	体力上升【中】	女神ノ社增加 +2	吸生强化・吸气	吸生增加 +1	浑身短缩	体力上升【大】	心技体【大】	全身全灵
お登势	乱	治愈增加 +1	魂锁	体力上升【小】	新进气锐	秘针强化・吸气	秘针增加 +2	不动金缚短缩	武神ノ砦增加 +3	回复速度上升【大】	状态异常强化【大】
葛の叶	雅	武神ノ砦强化・刚气	魂锁	气力上升【大】	武神ノ砦增加 +3	武神ノ砦延长 +5	おみくじ增加 +3	气力回复上升【大】	おみくじ强化・奇迹	おみくじ强化・快气	愈特化・激励
舜天	武	治愈强化・增幅	回复力强化【大】	武神ノ砦延长 +5	祓殿强化・增幅	女神ノ社延长 +10	祓殿延长 +10	虚空ノ颚延长 +5	体力上升【大】	英灵の加护	空特化・加速
徐福	古	体力上升【大】	英灵の加护	女神ノ社延长 +5	女神ノ社增加 +2	秘针强化・吸气	隐形增加 +2	秘针强化・射出	秘针强化・一闪	状态异常强化【大】	女神ノ社强化・刚体
清少纳言	雅	救援上手	魂锁	祓力上升	治愈强化・周围	愈特化・激励	治愈增加 +2	治愈强化・增幅	女神ノ社强化・增幅	回复速度上升【大】	女神ノ社强化・广域
千利休	战	武神ノ砦强化・增幅	魂锁	新进气锐	武神ノ砦增加 +2	韦驮天强化・快气	意气轩昂	武神ノ砦强化・斗志	空蝉强化・快气	气力回复上升【大】	武神ノ砦延长 +10
千姬	安	防御力上升【中】	快眠	体力上升【中】	武神ノ砦增加 +2	属性防御上升【中】	会心力上升【中】	愈特化・加速	体力上升【特】	女神ノ社强化・增幅	治愈强化・周围
衣通姬	古	属性防御上升【中】	救援上手	体力上升【中】	武神ノ砦强化・灵力	武神ノ砦强化・增幅	连升增加 +2	连升强化・引寄	武神ノ砦强化・俊足	魂特化・继续	追驱强化・吸魂
玉藻前	武	治愈强化・天惠	魂锁	武神ノ砦强化・刚气	强运	武神ノ砦强化・灵力	变若水短缩	回复力强化【大】	女神ノ社强化・广域	变若水增加 +1	再始动

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
ツクヨミ	古	治愈增加+1	女神ノ社强化・增幅	治愈强化・增幅	武神ノ砦延长+10	坚甲强化・突破	冷静沉着	治愈增加+2	坚甲强化・周围	变若水增加+1	愈特化・加速
天海	安	魂锁	回复力强化【小】	心技体【小】	女神ノ社增加+2	属性防御上升【大】	虚空ノ颚延长+5	祓殿强化・回复力	空特化・加速	回复速度上升【大】	愈特化・加速
道镜	雅	防御力上升【小】	武神ノ砦增加+2	精神统一	坚甲增加+1	挑发强化・慈爱	警戒态势	天岩户短缩	属性防御上升【大】	回复速度上升【大】	防特化・加护
常盘御前	武	回复速度上升【小】	治愈增加+1	武神ノ砦增加+2	救援上手	属性防御上升【中】	武神ノ砦强化・增幅	武神ノ砦短缩	武神ノ砦延长+5	武神ノ砦强化・斗志	武神ノ砦强化・一闪
二宫尊德	安	气力回复上升【小】	空蝉增加+1	体力上升【中】	女神ノ社增加+2	属性防御上升【中】	空蝉强化・快气	韦驮天短缩	武神ノ砦增加+3	回复速度上升【大】	武神ノ砦强化・斗志
光源氏	雅	祓力上升	治愈增加+2	强运	女神ノ社强化・增幅	治愈强化・天惠	赌特化・治愈	运否天赋短缩	おみくじ强化・回复	铁壁	运否天赋强化・愈式
细川ガラシャ	战	回复速度上升【小】	魂锁	女神ノ社强化・快愈	武神ノ砦增加+1	治愈增加+2	女神ノ社增加+2	女神ノ社强化・刚体	女神ノ社延长+5	武神ノ砦强化・猛攻	女神ノ社强化・增幅
まつ	战	体力上升【小】	治愈增加+1	体力上升【中】	女神ノ社增加+1	属性防御上升【中】	意气轩昂	武神ノ砦短缩	武神ノ砦强化・俊足	武神ノ砦强化・猛攻	武神ノ砦增加+3

魂

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
安倍晴明	雅	鬼千切初段	会心力上升【小】	追驱强化・凝缩	连升增加+1	破敌ノ法短缩	追驱增加+2	追驱强化・吸魂	破敌ノ法增加+1	属性攻击上升【大】	魂特化・继续
出云阿国	战	攻击力上升【小】	毒无效	属性攻击上升【中】	追驱增加+1	攻击力上升【中】	追驱强化・凝缩	追驱强化・吸生	属性攻击上升【大】	魂特化・集中	魂特化・刚体
榎本武扬	乱	攻击力上升【小】	一闪	属性攻击上升【中】	连升增加+1	连升强化・凝缩	破敌ノ法增加+1	破敌ノ法短缩	会心力上升【大】	破敌ノ法强化・凝缩	破敌ノ法・速攻
お岩	安	连升强化・凝缩	背水の阵	属性攻击上升【中】	连升短缩	攻击力上升【中】	忍び足【大】	吸生增加+2	吸生强化・灵力	攻击力上升【大】	连升增加+3
大冈越前	安	攻击力上升【中】	魂锁	英灵の激励	连升增加+2	心技体【小】	虚空ノ颚延长+5	追驱强化・吸气	攻击力上升【大】	追驱强化・吸魂	连升强化・引寄
春日局	安	逆鳞	攻击力上升【中】	属性攻击上升【中】	追驱增加+2	追驱强化・一闪	会心力上升【中】	破敌ノ法・一闪	全身全灵	鬼千切皆传	属性攻击上升【特】
狩野永德	战	属性攻击上升【小】	连升强化・引寄	新进气锐	属性攻击上升【中】	攻击力上升【中】	吸生强化・灵力	浑身短缩	会心力上升【大】	连升增加+3	破敌ノ法・一闪
纪贯之	雅	防御力上升【小】	追驱增加+2	属性攻击上升【中】	警戒态势	攻击力上升【中】	坚甲增加+2	天岩户短缩	攻击力上升【大】	挑发强化・加护	天岩户强化・千切延
久坂玄瑞	乱	追驱强化・吸魂	炎上无效	救援上手	治愈强化・周围	体力上升【大】	治愈增加+2	治愈强化・快愈	治愈强化・快气	追驱增加+3	魂特化・集中
桂昌院	安	攻击力上升【小】	鬼千切初段	属性攻击上升【中】	断夺・气	浑身强化・五大	浑身增加+2	军神招来短缩	属性攻击上升【大】	英灵の激励	军神招来强化・千切延
杂贺孙市	战	属性攻击上升【小】	魂锁	追驱强化・凝缩	连升增加+1	追驱强化・一闪	追驱增加+2	追驱短缩	破敌ノ法增加+1	心技体【大】	治愈强化・增幅
西行	雅	不挠不屈	追驱强化・追尾	破敌ノ法・一闪	追驱增加+2	魂特化・净化	运否天赋增加+2	属性攻击上升【大】	大和魂	运否天赋强化・魂式	破敌ノ法・速攻
静御前	武	属性攻击上升【中】	连升短缩	治愈强化・快愈	连升增加+2	属性攻击上升【大】	虚空ノ颚强化・凝缩	隐特化・急袭	属性攻击上升【特】	魂特化・全灵	连升强化・奇手
世阿弥	武	属性防御上升【中】	魂特化・刚体	属性攻击上升【中】	追驱增加+2	追驱强化・吸生	冷静沉着	坚甲短缩	挑发延长+10	属性防御上升【大】	天岩户强化・威压
蝉丸	雅	气力回复上升【小】	俊足	属性攻击上升【中】	追驱增加+2	魂锁	韦驮天增加+2	技巧派回避	科户ノ风强化・灵力	科户ノ风强化・早手	鬼千切皆传
平敦盛	武	忍び足【小】	全身全灵	状态异常强化【中】	忍び足【大】	秘针短缩	隐特化・灵力	意气轩昂	状态异常强化【大】	不动金缚增加+1	追驱强化・奇手
武内宿祢	古	回复速度上升【小】	救援上手	武神ノ砦强化・一闪	追驱增加+2	会心力上升【中】	武神ノ砦增加+2	变若水短缩	鬼千切皆传	追驱强化・一闪	属性攻击上升【特】
茶々	战	破敌ノ法强化・凝缩	意气轩昂	追驱强化・吸气	连升增加+1	攻击力上升【中】	追驱增加+1	破敌ノ法短缩	鬼千切皆传	魂特化・继续	魂特化・净化
东洲斋写乐	安	英灵の加护	魂锁	连升短缩	连升增加+2	おみくじ强化・胜负师	连升强化・凝缩	おみくじ短缩	鬼千切ノ极意	魂特化・全灵	おみくじ强化・灵力
刀自古郎女	古	状态异常强化【中】	忍び足【大】	属性攻击上升【中】	破敌ノ法・隐密	追驱增加+3	秘针增加+2	不动金缚短缩	隐形强化・祓力	气力回复上升【大】	鬼千切皆传
那须与一	武	俊足	气力上升【中】	属性攻击上升【中】	韦驮天短缩	攻击力上升【中】	追驱增加+3	追驱强化・一闪	会心力上升【特】	韦驮天延长+10	广域捕捉

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
新岛八重	乱	追驱强化・吸生	一闪	属性攻击上升【中】	追驱增加+1	破敌ノ法强化・凝缩	追驱强化・凝缩	连升强化・凝缩	名うての祓い师	心技体【大】	属性攻击上升【特】
额田王	古	攻击力上升【小】	追驱增加+2	属性攻击上升【中】	浑身增加+1	攻击力上升【中】	浑身强化・五大	吸生短缩	鬼千切皆传	吸生强化・吸气	属性攻击上升【大】
本愿寺显如	战	攻击力上升【中】	魂锁	心技体【小】	追驱增加+2	属性攻击上升【中】	祓殿增加+2	千烈拳	鬼千切皆传	精神统一	虚空ノ颚强化・凝缩
ヤマトヒメ	古	回复力强化【大】	魂锁	追驱强化・追尾	连升增加+2	魂特化・净化	追驱强化・吸气	武神ノ砦短缩	女神ノ社增加+3	女神ノ社延长+10	武神ノ砦强化・猛攻

隐

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
足利义政	武	状态异常强化【小】	睡眠无效	体力上升【中】	秘针增加+1	会心力上升【中】	不动金缚增加+1	不动金缚短缩	秘针强化・吸气	状态异常强化【大】	隐特化・隐密
芦屋道满	雅	状态异常强化【小】	会心力上升【中】	心技体【小】	不挠不屈	隐形强化・坚守	虚空ノ颚延长+5	秘针强化・增幅	秘针增加+3	忍び足【大】	运否天赋强化・隐式
井伊直弼	乱	忍び足【小】	不动金缚短缩	俊足	隐形增加+2	会心力上升【中】	秘针增加+2	不挠不屈	状态异常强化【大】	忍び足【大】	浑身强化・奇手
イザナミ	古	俊足	魂锁	猛进闪	秘针强化・一闪	一闪	不动金缚延长+2	会心力上升【大】	隐特化・急袭	状态异常强化【特】	连升强化・奇手
贺茂忠行	雅	防御力上升【中】	隐形强化・坚守	防御力上升【大】	隐特化・隐密	秘针强化・增幅	挑发增加+2	挑发延长+10	防特化・异彩	防特化・抗体	隐形增加+3
鸭长明	武	俊足	状态异常强化【中】	韦驮天短缩	不动金缚增加+1	状态异常强化【大】	韦驮天延长+10	鬼千切皆传	空蝉强化・隐密	不动金缚短缩	科户ノ风强化・隐密
斋藤道三	战	状态异常强化【小】	异彩【大】	体力上升【中】	不动金缚增加+1	会心力上升【中】	全身全灵	精神统一	状态异常强化【特】	大和魂	会心力上升【特】
肉户梅轩	战	鬼千切初段	逆鳞	心技体【小】	虚空ノ颚增加+1	隐形强化・隐密	猛进闪	虚空ノ颚短缩	状态异常强化【大】	虚空ノ颚强化・奇手	印结びの秘诀
圣德太子	古	破铠无效	白刃の闪き	秘针增加+1	秘针强化・射出	秘针短缩	体力上升【大】	隐特化・急袭	秘针强化・增幅	会心力上升【大】	隐特化・灵力
儿雷也	安	状态异常强化【中】	斗志	气力回复上升【中】	秘针增加+2	隐形短缩	缩地强化・一闪	秘针短缩	猛进闪	健脚回避	秘针延长+10
雪舟	武	忍び足【小】	追驱强化・奇手	状态异常强化【中】	连升短缩	忍び足【大】	连升增加+3	破敌ノ法短缩	状态异常强化【大】	不动金缚延长+2	破敌ノ法・隐密
苏我入鹿	古	气力回复上升【小】	俊足	气力回复上升【中】	秘针增加+2	会心力上升【中】	空蝉强化・隐密	科户ノ风短缩	气力回复上升【大】	韦驮天增加+2	鬼千切ノ极意
苏我马子	古	防御力上升【小】	一闪	体力上升【中】	秘针增加+1	会心力上升【中】	坚甲增加+2	天岩户短缩	技巧派回避	状态异常强化【大】	防特化・抗体
泷夜叉姬	雅	救援上手	隐特化・隐密	气力回复上升【中】	隐形增加+2	状态异常强化【大】	治愈增加+1	治愈强化・周围	治愈强化・快气	英灵の加护	治愈强化・天惠
武田信玄	战	状态异常强化【小】	气绝无效	魂锁	隐特化・急袭	秘针延长+5	攻特化・增幅	吸生增加+3	隐形延长+10	状态异常强化【大】	不动金缚增加+1
田中久重	乱	状态异常强化【小】	魂锁	气力回复上升【中】	秘针增加+1	会心力上升【中】	隐形增加+1	隐形短缩	隐形延长+5	会心力上升【大】	隐形强化・隐密
德川庆喜	乱	不退转	白刃の闪き	技巧派回避	隐形增加+2	会心力上升【中】	不动金缚增加+1	不动金缚短缩	断夺・气	会心力上升【大】	不动金缚延长+2
浓姬	战	防御力上升【中】	忍び足【小】	毒无效	隐形增加+2	会心力上升【中】	治愈强化・快愈	秘针短缩	秘针延长+10	状态异常强化【大】	秘针增加+3
平贺源内	安	忍び足【小】	白刃の闪き	体力上升【中】	隐形增加+2	会心力上升【中】	おみくじ强化・奇手	运否天赋短缩	状态异常强化【大】	英灵の加护	おみくじ增加+3
藤原秀乡	雅	状态异常强化【中】	秘针强化・增幅	秘针延长+5	秘针增加+3	状态异常强化【大】	全身全灵	精神统一	浑身强化・猛攻	鬼千切初段	浑身强化・奇手
北条时宗	武	状态异常强化【中】	俊足	再始动	おみくじ短缩	状态异常强化【大】	运否天赋增加+2	秘针增加+3	不动金缚增加+1	运否天赋强化・隐式	おみくじ强化・一闪
松尾芭蕉	安	状态异常强化【中】	警戒态势	状态异常强化【大】	隐形增加+3	回复力强化【小】	隐形强化・回复力	隐形短缩	隐形延长+5	回复力强化【大】	隐形强化・隐密
毛利元就	战	忍び足【小】	意气轩昂	治愈增加+2	隐形增加+3	隐形强化・回复力	一闪	健脚回避	新进气锐	隐形强化・坚守	状态异常强化【特】
山上忆良	雅	冻结无效	警戒态势	体力上升【中】	秘针增加+2	破敌ノ法・隐密	女神ノ社短缩	追驱强化・奇手	会心力上升【大】	连升强化・奇手	武神ノ砦延长+10
吉田松阴	乱	忍び足【小】	武神ノ砦短缩	白刃の闪き	隐形增加+1	会心力上升【中】	女神ノ社增加+2	隐形延长+10	状态异常强化【大】	大和魂	女神ノ社增加+3

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
吉野太夫	安	状态异常强化【小】	毒无效	救援上手	吸生强化・增幅	气力回复上升【中】	武神ノ砦增加+2	女神ノ社强化・快愈	武神ノ砦强化・增幅	女神ノ社增加+3	变若水短缩

空

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
アマテラス	古	虚空ノ颚强化・凝缩	技巧派回避	虚空ノ颚增加+1	全身全灵	天岩户强化・连动	秘针短缩	不动金缚短缩	虚空ノ颚延长+5	虚空ノ颚短缩	虚空ノ颚强化・束缚
新井白石	安	鬼千切初段	治愈增加+1	体力上升【中】	祓殿增加+3	武神ノ砦延长+5	女神ノ社延长+5	大和魂	祓殿强化・加速	女神ノ社短缩	女神ノ社强化・广域
一休	武	祓殿强化・加速	技巧派回避	英灵の加护	虚空ノ颚强化・连动	虚空ノ颚短缩	幸魂强化・天惠	运否天赋短缩	おみくじ强化・加速	おみくじ延长+10	运否天赋强化・空式
役小角	古	治愈强化・快愈	大和魂	治愈强化・增幅	虚空ノ颚增加+1	回复力强化【大】	缩地增加+15	祓殿延长+10	防御力上升【特】	铁壁	虚空ノ颚延长+5
织田信长	战	英灵の激励	不退转	缩地短缩	祓殿增加+1	心技体【大】	虚空ノ颚强化・奇手	虚空ノ颚延长+5	再始动	精神统一	空特化・加速
胜海舟	乱	祓殿增加+1	封印无效	祓力上升	缩地增加+5	心技体【大】	祓殿强化・一闪	祓殿短缩	祓殿延长+5	属性防御上升【大】	祓殿强化・加速
上泉信纲	战	心技体【大】	魂锁	英灵の激励	连升强化・凝缩	虚空ノ颚强化・重力	追驱强化・凝缩	连升强化・引寄	虚空ノ颚强化・凝缩	魂特化・全灵	虚空ノ颚强化・连动
空海	雅	心技体【小】	祓殿强化・一闪	祓力上升	缩地增加+5	心技体【大】	缩地强化・反转	祓殿短缩	祓殿延长+10	空特化・净化	虚空ノ颚强化・束缚
ジョン万次郎	乱	英灵の加护	おみくじ延长+10	祓力上升	祓殿增加+2	心技体【大】	运否天赋增加+2	全身全灵	属性防御上升【大】	再始动	おみくじ强化・天惠
菅原道真	雅	俊足	英灵の激励	缩地强化・一闪	缩地增加+10	缩地强化・快气	韦驮天增加+2	科户ノ风短缩	气力上升【特】	鬼千切皆传	韦驮天强化・加速
铃鹿御前	雅	治愈增加+2	祓力上升	救援上手	缩地强化・转移	空特化・净化	追驱增加+3	空特化・加速	祓殿强化・回复力	变若水增加+1	治愈强化・周围
千叶周作	乱	斗志	猛进闪	虚空ノ颚强化・连动	虚空ノ颚增加+1	吸生短缩	虚空ノ颚强化・束缚	吸生强化・加速	全身全灵	虚空ノ强化・重力	炼刃
德川家光	安	祓力上升	断夺・气	缩地增加+5	虚空ノ颚增加+1	虚空ノ颚短缩	破铠无效	心技体【大】	虚空ノ颚强化・奇手	属性防御上升【大】	虚空ノ颚强化・凝缩
中冈慎太郎	乱	炎上无效	祓殿强化・回复力	祓力上升	隐形强化・坚守	隐形强化・祓力	逆鳞	秘针短缩	属性防御上升【大】	隐形增加+2	祓殿增加+3
中臣镰足	古	精神统一	心技体【大】	祓殿强化・增幅	缩地短缩	追驱短缩	连升短缩	追驱强化・追尾	空特化・加速	鬼千切皆传	魂特化・集中
ねね	战	治愈增加+1	魂锁	缩地强化・飞翔	祓殿增加+1	缩地短缩	气力上升【中】	缩地增加+15	缩地强化・快气	属性防御上升【大】	治愈强化・天惠
卑弥呼	古	睡眠无效	魂锁	祓力上升	缩地增加+5	缩地强化・转移	祓殿增加+2	心技体【大】	祓殿强化・增幅	属性防御上升【大】	祓殿延长+10
藤原道长	雅	回复力强化【大】	快眠	祓力上升	缩地增加+10	英灵の激励	天岩户强化・重力	空特化・加速	缩地强化・飞翔	防御力上升【大】	挑发强化・追击
伏姬	安	祓殿强化・加速	魂锁	祓力上升	祓殿增加+3	祓殿短缩	祓殿强化・增幅	韦驮天延长+10	空蝉增加+2	气力上升【特】	空蝉强化・加速
北条政子	武	空特化・净化	祓殿强化・加速	祓力上升	祓殿增加+2	俊足	体力上升【特】	祓殿强化・回复力	坚甲短缩	坚甲增加+3	坚甲强化・周围
宝藏院胤荣	战	属性攻击上升【中】	魂锁	武神ノ砦强化・俊足	虚空ノ颚增加+1	女神ノ社增加+2	破敌ノ法增加+1	武神ノ砦增加+2	属性攻击上升【大】	破敌ノ法・速攻	反击ノ要塞
水户光国	安	俊足	缩地强化・快气	祓力上升	祓殿增加+2	心技体【大】	缩地增加+10	缩地短缩	空特化・净化	虚空ノ颚增加+1	缩地强化・转移
源赖政	武	空特化・加速	魂锁	一闪	缩地增加+10	心技体【大】	浑身增加+2	攻击力上升【特】	缩地强化・一闪	浑身强化・猛攻	攻特化・增幅
山本勘助	战	缩地强化・飞翔	魂锁	祓力上升	缩地增加+10	心技体【大】	武神ノ砦增加+2	变若水短缩	属性防御上升【大】	吸生强化・加速	愈特化・加速
吉田兼好	武	祓力上升	技巧派回避	俊足	秘针强化・射出	隐特化・隐密	秘针增加+2	秘针强化・增幅	缩地强化・反转	缩地增加+15	虚空ノ颚强化・奇手

赌

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
明智光秀	战	背水の阵	攻击力上升【中】	运否天赋增加+2	运否天赋强化・攻式	会心力上升【中】	おみくじ增加+2	运否天赋短缩	英灵の加护	吸生强化・增幅	军神招来强化・鬼气
阿野廉子	武	封印无效	英灵の激励	治愈强化・天惠	运否天赋强化・隐式	英灵の加护	赌特化・运否天赋	运否天赋强化・慎重	运否天赋增加+3	秘针强化・一闪	不动金缚延长+2

御魂名	领域	技能 1	技能 2	技能 3	技能 4	技能 5	技能 6	技能 7	技能 8	技能 9	技能 10
石川五右卫门	战	攻击力上升【小】	斗志	体力上升【中】	运否天赋增加 +2	运否天赋强化・胜负师	再始动	闪热ノ拳	赌特化・运否天赋	おみくじ增加 +2	おみくじ强化・奇迹
石田三成	战	攻击力上升【小】	おみくじ强化・幸运	体力上升【中】	おみくじ增加 +1	攻击力上升【中】	浑身增加 +2	军神招来增加 +1	赌特化・幸魂	英灵の加护	幸魂强化・天惠
和泉式部	雅	俊足	气力回复上升【大】	鬼千切皆传	运否天赋增加 +2	おみくじ强化・俊足	韦驮天延长 +10	韦驮天强化・俊足	运否天赋强化・迅式	科户ノ风强化・特攻	科户ノ风强化・连动
一寸法师	武	强运	攻击力上升【小】	新进气锐	おみくじ增加 +2	ハク收集家	空蝉增加 +2	韦驮天短缩	意气轩昂	おみくじ强化・奇迹	韦驮天强化・一闪
犬上御田锹	古	背水の阵	赌特化・おみくじ	体力上升【大】	天岩户强化・连动	防御力上升【大】	おみくじ强化・坚守	坚甲强化・周围	运否天赋强化・防式	おみくじ强化・天惠	运否天赋增加 +3
岩崎弥太郎	乱	攻击力上升【中】	斗志	强运	おみくじ增加 +2	防御力上升【大】	运否天赋增加 +2	おみくじ短缩	おみくじ强化・增幅	再始动	攻击力上升【大】
小野妹子	古	回复力强化【小】	英灵の激励	女神ノ社延长 +10	运否天赋增加 +2	攻击力上升【中】	武神ノ砦增加 +2	变若水短缩	攻击力上升【大】	吸生强化・增幅	治愈强化・天惠
笠森お仙	安	治愈强化・快气	快眠	运否天赋增加 +2	赌特化・治愈	救援上手	治愈增加 +2	治愈强化・快愈	冻结无效	属性防御上升【大】	治愈强化・周围
桂小五郎	乱	攻击力上升【小】	赌特化・治愈	大和魂	おみくじ增加 +1	运否天赋强化・慎重	运否天赋增加 +2	运否天赋短缩	全身全灵	赌特化・运否天赋	攻击力上升【大】
鉴真	雅	属性攻击上升【小】	心技体【小】	回复力强化【小】	运否天赋强化・空式	运否天赋增加 +2	祓殿强化・回复力	缩地强化・飞翔	祓殿强化・一闪	おみくじ强化・解除	英灵の激励
国定忠治	安	攻击力上升【小】	おみくじ延长 +5	魂锁	おみくじ增加 +2	魂特化・全灵	破敌ノ法・一闪	背水の阵	攻击力上升【大】	おみくじ强化・灵力	连升强化・凝缩
クマソタケル	古	状态异常强化【小】	斗志	强运	运否天赋增加 +2	おみくじ强化・增幅	おみくじ强化・幸运	おみくじ延长 +5	会心力上升【大】	秘针增加 +2	隐特化・急袭
江	安	强运	赌特化・おみくじ	おみくじ短缩	回复速度上升【大】	武神ノ砦强化・刚气	おみくじ增加 +3	运否天赋增加 +3	变若水增加 +1	运否天赋强化・愈式	おみくじ强化・奇迹
坂本龙马	乱	新进气锐	白刃の闪き	断夺・生	おみくじ强化・增幅	异彩【大】	运否天赋强化・胜负师	おみくじ强化・加速	缩地强化・反转	おみくじ强化・奇迹	祓殿强化・一闪
佐々木导誉	武	毒无效	秘针短缩	治愈强化・天惠	おみくじ增加 +2	おみくじ延长 +5	おみくじ强化・解除	警戒态势	おみくじ强化・奇手	隐形强化・祓力	秘针强化・一闪
清水次郎长	乱	魂锁	背水の阵	强运	おみくじ延长 +10	おみくじ强化・快气	おみくじ强化・一闪	おみくじ强化・坚守	おみくじ强化・胜负师	おみくじ强化・增幅	幸魂强化・天惠
大黑屋光太夫	安	攻击力上升【小】	おみくじ短缩	体力上升【中】	运否天赋增加 +1	攻击力上升【中】	おみくじ强化・回复	おみくじ强化・幸运	おみくじ延长 +10	おみくじ强化・奇手	运否天赋强化・胜负师
日野富子	武	防御力上升【中】	おみくじ强化・幸运	幸魂强化・天惠	おみくじ增加 +3	防御力上升【大】	铁壁	天岩户增加 +1	おみくじ强化・回复	挑发延长 +10	天岩户延长 +10
藤原纯友	雅	属性攻击上升【小】	运否天赋强化・魂式	英灵の激励	运否天赋增加 +2	追驱强化・凝缩	连升增加 +2	回天ノ贵公子	攻击力上升【大】	破敌ノ法短缩	追驱强化・净化
前田庆次	战	攻击力上升【中】	背水の阵	不退转	运否天赋强化・胜负师	攻击力上升【大】	浑身强化・猛攻	一闪	运否天赋强化・攻式	おみくじ强化・胜负师	军神招来强化・连动

御魂技能一览表

技能名称	技能效果
おみくじ短缩	おみくじ的使用间隔缩短
おみくじ强化・回复	使用おみくじ出现大吉时回复体力
おみくじ强化・加速	使用おみくじ出现大吉时，魂振技能使用间隔时间缩短
おみくじ强化・坚守	根据使用おみくじ后的运势来决定受到伤害的变化
おみくじ强化・解除	破坏部位时，凶和大凶的效果消失
おみくじ强化・俊足	根据使用おみくじ后的运势来决定移动速度的变化
おみくじ强化・快气	使用おみくじ出现大吉时回复气力
おみくじ强化・灵力	使用おみくじ出现大吉时武器槽增加量提升
おみくじ强化・奇迹	使用おみくじ出现大大吉时，在效果持续时间内使用“运否天赋”有很大几率发动强力的魂振技能
おみくじ强化・奇手	根据使用おみくじ后的运势来决定异常状态攻击力的变化
おみくじ强化・胜负师	使用おみくじ时大吉和大凶出现的几率提升
おみくじ强化・天惠	使用おみくじ出现大吉时，不消耗おみくじ的使用次数
おみくじ强化・幸运	使用おみくじ时容易出现好的运势
おみくじ强化・一闪	根据使用おみくじ后的运势来决定会心力的变化

讨鬼传

技能名称	技能效果
おみくじ强化・增幅	使用おみくじ后的运势对应能力变化幅度提升
おみくじ延长 +5	おみくじ的持续时间延长 5 秒
おみくじ延长 +10	おみくじ的持续时间延长 10 秒
おみくじ增加 +1	おみくじ的使用次数 +1
おみくじ增加 +2	おみくじ的使用次数 +2
おみくじ增加 +3	おみくじ的使用次数 +3
追驱短缩	追驱的使用间隔缩短
追驱强化・净化	使用“魂”风格的御魂时，鬼祓成功后较低几率回复“追驱”的使用次数
追驱强化・凝缩	追驱造成的伤害提升
追驱强化・奇手	追驱附加武器的异常状态属性
追驱强化・吸魂	追驱命中敌人时魂槽自动蓄满
追驱强化・吸气	追驱命中敌人回复气力
追驱强化・吸生	追驱命中敌人时回复体力
追驱强化・一闪	追驱的会心力提升
追驱强化・追尾	追驱的追尾性能提升
追驱增加 +1	追驱的使用次数 +1
追驱增加 +2	追驱的使用次数 +2
追驱增加 +3	追驱的使用次数 +3
变若水短缩	变若水的使用间隔缩短
变若水增加 +1	变若水的使用次数 +1
不动金缚短缩	不动金缚的使用间隔缩短
不动金缚延长 +2	不动金缚的持续时间延长 2 秒
不动金缚增加 +1	不动金缚的使用次数 +1
治愈强化・快气	使用治愈时可回复气力
治愈强化・快愈	使用治愈时可恢复异常状态
治愈强化・天惠	使用治愈时较低几率体力全回复
治愈强化・增幅	使用治愈时回复的体力提升
治愈强化・周围	使用治愈时可为附近的同伴回复体力
治愈增加 +1	治愈的使用次数 +1
治愈增加 +2	治愈的使用次数 +2
运否天赋短缩	运否天赋的使用间隔缩短
运否天赋强化・慎重	使用运否天赋时，出现强力魂振技能和不出现技能的概率都降低
运否天赋强化・胜负师	使用运否天赋时，出现强力魂振技能和不出现技能的概率都提升
运否天赋强化・防式	使用运否天赋时，容易发动“防”风格的魂振技能
运否天赋强化・攻式	使用运否天赋时，容易发动“攻”风格的魂振技能
运否天赋强化・魂式	使用运否天赋时，容易发动“魂”风格的魂振技能
运否天赋强化・空式	使用运否天赋时，容易发动“空”风格的魂振技能
运否天赋强化・迅式	使用运否天赋时，容易发动“迅”风格的魂振技能
运否天赋强化・隐式	使用运否天赋时，容易发动“隐”风格的魂振技能
运否天赋强化・愈式	使用运否天赋时，容易发动“愈”风格的魂振技能
运否天赋增加 +1	运否天赋的使用次数 +1
运否天赋增加 +2	运否天赋的使用次数 +2
运否天赋增加 +3	运否天赋的使用次数 +3
祓殿短缩	祓殿的使用间隔缩短
祓殿强化・回复力	祓殿附带“红色体力部分回复速度提升”的效果
祓殿强化・加速	祓殿附带“命中敌人时魂振技能的使用间隔缩短”的效果
祓殿强化・一闪	祓殿附带“容易发生会心一击”的效果

技能名称	技能效果
祓殿强化・增幅	祓殿时附带的魂振技能使用时间缩短的效果提升
祓殿延长 +5	祓殿的持续时间延长 5 秒
祓殿延长 +10	祓殿的持续时间延长 10 秒
祓殿增加 +1	祓殿的使用次数 +1
祓殿增加 +2	祓殿的使用次数 +2
祓殿增加 +3	祓殿的使用次数 +3
女神ノ社短缩	女神ノ社的使用间隔缩短
女神ノ社强化・刚体	女神ノ社附带“刚体”效果
女神ノ社强化・广域	女神ノ社的回复范围覆盖整个区域
女神ノ社强化・坚守	女神ノ社附带“防御力上升”的效果
女神ノ社强化・快愈	女神ノ社附带“异常状态恢复”的效果
女神ノ社强化・增幅	女神ノ社的回复效果提升
女神ノ社延长 +5	女神ノ社的持续时间延长 5 秒
女神ノ社延长 +10	女神ノ社的持续时间延长 10 秒
女神ノ社增加 +1	女神ノ社的使用次数 +1
女神ノ社增加 +2	女神ノ社的使用次数 +2
女神ノ社增加 +3	女神ノ社的使用次数 +3
破敌ノ法・速攻	魂槽没蓄到最大也能发动最大威力的“破敌ノ法”
破敌ノ法・一闪	破敌ノ法的会心力提升
破敌ノ法・隐密	使用破敌ノ法时不容易吸引敌人的注意
破敌ノ法短缩	破敌ノ法的使用间隔缩短
破敌ノ法强化・凝缩	破敌ノ法造成的伤害提升
破敌ノ法增加 +1	破敌ノ法的使用次数 +1
浑身短缩	浑身的使用间隔缩短
浑身强化・坚守	使用浑身时防御力上升
浑身强化・猛攻	使用浑身时攻击力提升幅度增加
浑身强化・奇手	使用浑身时异常状态攻击力提升
浑身强化・五大	使用浑身时五大属性攻击力提升
浑身强化・早手	使用浑身时攻击速度提升
浑身延长 +5	浑身的效果时间延长 5 秒
浑身延长 +10	浑身的效果时间延长 10 秒
浑身增加 +1	浑身的使用次数 +1
浑身增加 +2	浑身的使用次数 +2
浑身增加 +3	浑身的使用次数 +3
坚甲短缩	坚甲的使用间隔缩短
坚甲强化・连动	使用坚甲时附带“挑发”的效果
坚甲强化・突破	使用坚甲时防御槽最大值增加了提升
坚甲强化・周围	使用坚甲时可为附近的同伴回复防御槽
坚甲增加 +1	坚甲的使用次数 +1
坚甲增加 +2	坚甲的使用次数 +2
坚甲增加 +3	坚甲的使用次数 +3
军神招来短缩	军神招来的使用间隔缩短
军神招来强化・鬼气	使用军神招来时体力徐徐减少，造成的伤害提升，直到濒死时该效果停止
军神招来强化・连动	使用军神招来时附带“浑身”和“吸生”的效果
军神招来强化・千切延	使用军神招来时用鬼千切命中敌人后延长效果时间
军神招来强化・万能	使用军神招来时攻击属性变为“万能”，且给与的伤害提升
军神招来延长 +5	军神招来的持续时间延长 5 秒
军神招来延长 +10	军神招来的持续时间延长 10 秒
军神招来增加 +1	军神招来的使用次数 +1
科户ノ风短缩	科户ノ风的使用间隔缩短
科户ノ风强化・刚体	科户ノ风附带“刚体”效果
科户ノ风强化・连动	使用科户ノ风时附带“韦驮天”和“空蝉”的效果
科户ノ风强化・灵力	使用科户ノ风时武器槽增加量提升
科户ノ风强化・特攻	使用科户ノ风时特殊技造成的伤害提升

技能名称	技能效果
科户ノ风强化・隐密	使用科户ノ风时不容易吸引敌人的注意
科户ノ风强化・早手	使用科户ノ风时攻击速度更大幅度提升
科户ノ风延长 +10	科户ノ风的持续时间延长 10 秒
科户ノ风增加 +1	科户ノ风的使用次数 +1
空蝉短缩	空蝉的使用间隔缩短
空蝉强化・二段	使用空蝉时能抵挡两次敌人的攻击
空蝉强化・加速	空蝉的效果消失时，魂振技能的使用间隔时间缩短
空蝉强化・快气	空蝉的效果消失时，回复气力
空蝉强化・隐密	使用空蝉时不容易吸引敌人的注意
空蝉增加 +1	空蝉的使用次数 +1
空蝉增加 +2	空蝉的使用次数 +2
空蝉增加 +3	空蝉的使用次数 +3
连升短缩	连升的使用间隔缩短
连升强化・凝缩	连升造成的伤害提升
连升强化・奇手	连升附加武器的异常状态属性
连升强化・引寄	连升附加引力效果
连升增加 +1	连升的使用次数 +1
连升增加 +2	连升的使用次数 +2
连升增加 +3	连升的使用次数 +3
秘针短缩	秘针的使用间隔缩短
秘针强化・射出	秘针朝前方发射
秘针强化・吸气	根据秘针命中的数量回复相应的气力
秘针强化・一闪	攻击被秘针弱化的部位时会心力提升
秘针强化・增幅	秘针造成的降防效果提升
秘针延长 +5	秘针的持续时间延长 5 秒
秘针延长 +10	秘针的持续时间延长 10 秒
秘针增加 +1	秘针的使用次数 +1
秘针增加 +2	秘针的使用次数 +2
秘针增加 +3	秘针的使用次数 +3
隐形短缩	隐形的使用间隔缩短
隐形强化・祓力	隐形附带“鬼祓效果提升”的效果
隐形强化・回复力	隐形附带“体力的红血部分回复速度提升”的效果
隐形强化・坚守	隐形附带“防御力提升”的效果
隐形强化・隐密	使用隐形期间，即便不在指定范围内也获得隐形的效果
隐形延长 +5	隐形的持续时间延长 5 秒
隐形延长 +10	隐形的持续时间延长 10 秒
隐形增加 +1	隐形的使用次数 +1
隐形增加 +2	隐形的使用次数 +2
隐形增加 +3	隐形的使用次数 +3
虚空ノ颚短缩	虚空ノ颚的使用间隔缩短
虚空ノ颚强化・连动	虚空ノ颚附带“祓殿”的效果
虚空ノ颚强化・凝缩	虚空ノ颚造成的伤害提升
虚空ノ颚强化・奇手	附加武器的异常状态属性
虚空ノ颚强化・束缚	虚空ノ颚附近的敌人行动迟缓
虚空ノ颚强化・重力	容易推动虚空ノ颚附近的敌人
虚空ノ颚延长 +5	虚空ノ颚的持续时间延长 5 秒
虚空ノ颚增加 +1	虚空ノ颚的使用次数 +1
韦驮天短缩	韦驮天的使用间隔缩短
韦驮天强化・加速	使用韦驮天时魂振技能的使用间隔时间缩短
韦驮天强化・俊足	使用韦驮天时移动速度变为最快
韦驮天强化・快气	使用韦驮天时气力回复速度更快
韦驮天强化・一闪	使用韦驮天时容易发生会心一击
韦驮天强化・异彩	使用韦驮天时奔跑更容易吸引敌人的注意
韦驮天延长 +5	韦驮天的持续时间延长 5 秒
韦驮天延长 +10	韦驮天的持续时间延长 10 秒
韦驮天增加 +1	韦驮天的使用次数 +1

技能名称	技能效果
韦驮天增加 +2	韦驮天的使用次数 +2
韦驮天增加 +3	韦驮天的使用次数 +3
武神ノ甾短缩	武神ノ甾的使用间隔缩短
武神ノ甾强化・斗志	武神ノ甾附带“会心一击时回复气力”的效果
武神ノ甾强化・刚气	使用武神ノ甾时较低几率气力全回复
武神ノ甾强化・俊足	武神ノ甾附带“移动速度提升”的效果
武神ノ甾强化・灵力	武神ノ甾附带“武器槽增加量提升”的效果
武神ノ甾强化・猛攻	武神ノ甾附带“攻击力提升”的效果
武神ノ甾强化・一闪	武神ノ甾附带“容易发生会心一击”的效果
武神ノ甾强化・增幅	使用武神ノ甾时气力回复速度更快
武神ノ甾延长 +5	武神ノ甾的持续时间延长 5 秒
武神ノ甾延长 +10	武神ノ甾的持续时间延长 10 秒
武神ノ甾增加 +1	武神ノ甾的使用次数 +1
武神ノ甾增加 +2	武神ノ甾的使用次数 +2
武神ノ甾增加 +3	武神ノ甾的使用次数 +3
吸生短缩	吸生的使用间隔缩短
吸生强化・刚体	吸生时附带“刚体”效果
吸生强化・加速	使用吸生时命中敌人，魂振技能的使用间隔缩短
吸生强化・灵力	使用吸生时武器槽增加量提升
吸生强化・吸气	吸生时可吸收气力
吸生强化・增幅	吸生时能吸收更多体力
吸生延长 +5	吸生的持续时间延长 5 秒
吸生延长 +10	吸生的持续时间延长 10 秒
吸生增加 +1	吸生的使用次数 +1
吸生增加 +2	吸生的使用次数 +2
吸生增加 +3	吸生的使用次数 +3
缩地短缩	缩地的使用间隔缩短
缩地强化・反转	缩地往反方向瞬移
缩地强化・飞翔	缩地的移动距离提升
缩地强化・快气	使用缩地时回复气力
缩地强化・一闪	使用缩地时发动攻击必定会心一击
缩地强化・转移	如果自己设置了“祓殿”，使用缩地时瞬移到“祓殿”的位置
缩地增加 +5	缩地的使用次数 +5
缩地增加 +10	缩地的使用次数 +10
缩地增加 +15	缩地的使用次数 +15
天岩户短缩	天岩户的使用间隔缩短
天岩户强化・连动	使用天岩户时附带“坚甲”和“挑发”的效果
天岩户强化・千切延	使用天岩户时用鬼千切命中敌人后延长效果时间
天岩户强化・威压	使用天岩户时附近的敌人会胆怯
天岩户强化・重力	使用天岩户时容易推动敌人
天岩户延长 +10	天岩户的持续时间延长 10 秒
天岩户增加 +1	天岩户的使用次数 +1
挑发短缩	挑发的使用间隔缩短
挑发强化・慈爱	使用挑发时徐徐回复体力
挑发强化・加护	使用挑发时防御槽自动回复
挑发强化・坚守	挑发附带“防御力上升”的效果
挑发强化・俊足	使用挑发时移动速度提升
挑发强化・追击	使用挑发时，攻击会消耗防御槽并造成固定伤害
挑发延长 +5	挑发的持续时间延长 5 秒
挑发延长 +10	挑发的持续时间延长 10 秒
挑发增加 +1	挑发的使用次数 +1
挑发增加 +2	挑发的使用次数 +2
挑发增加 +3	挑发的使用次数 +3

技能名称	技能效果
幸魂强化・天惠	使用幸魂时魂振技能的回复次数容易增加
攻特化・增幅	使用“攻”风格的御魂时，进入魂振状态时气力回复速度更快
防特化・刚体	使用“防”风格的御魂时，魂振时附带“刚体”效果
防特化・集中	使用“防”风格的御魂时，魂振时防御槽回复速度提升
防特化・加护	使用“防”风格的御魂时，防御槽自动回复
防特化・抗体	使用“防”风格的御魂时，魂振时不会中异常状态
防特化・突破	使用“防”风格的御魂时，防御槽最大值提升
防特化・异彩	使用“防”风格的御魂时，魂振时容易吸引敌人的注意
迅特化・轻减	使用“迅”风格的御魂时，气力消耗更少
愈特化・激励	使用“愈”风格的御魂时，攻击同伴时回复同伴的气力
愈特化・加速	使用“愈”风格的御魂时，攻击同伴时同伴的魂振技能使用间隔缩短
魂特化・刚体	使用“魂”风格的御魂时，魂振时附带“刚体”效果
魂特化・集中	使用“魂”风格的御魂时，魂槽蓄积速度提升
魂特化・继续	使用“魂”风格的御魂时，魂槽不会归零
魂特化・净化	使用“魂”风格的御魂时，鬼祓成功后魂槽自动蓄满
魂特化・全灵	使用“魂”风格的御魂时，魂振效果提升
隐特化・急袭	使用“隐”风格的御魂时，背后攻击容易打出会心一击
隐特化・灵力	背后攻击时武器槽增加量提升
隐特化・隐密	使用“隐”风格的御魂时，鬼祓时不容易吸引敌人的注意
空特化・加速	使用“空”风格的御魂时，鬼祓时魂振技能使用间隔缩短的效果提升
空特化・净化	使用“空”风格的御魂时，鬼祓成功后魂振技能使用间隔缩短
赌特化・おみくじ	使用“赌”风格的御魂时，鬼祓成功后容易回复“おみくじ”的使用次数
赌特化・幸魂	使用“赌”风格的御魂时，鬼祓成功后容易回复“幸魂”的使用次数
赌特化・运否天赋	使用“赌”风格的御魂时，鬼祓成功后容易回复“运否天赋”的使用次数
赌特化・治愈	使用“赌”风格的御魂时，鬼祓成功后容易回复“治愈”的使用次数
攻击力上升【小】	攻击力小幅提升
攻击力上升【中】	攻击力中幅提升
攻击力上升【大】	攻击力大幅提升
攻击力上升【特】	攻击力超大幅度提升
防御力上升【小】	防御力小幅提升
防御力上升【中】	防御力中幅提升
防御力上升【大】	防御力大幅提升
防御力上升【特】	防御力超大幅度提升
状态异常强化【小】	异常状态攻击力小幅提升
状态异常强化【中】	异常状态攻击力中幅提升
状态异常强化【大】	异常状态攻击力大幅提升
状态异常强化【特】	异常状态攻击力超大幅度提升
回复力强化【小】	受到伤害时实际损血减少，红血部分变多
回复力强化【大】	受到伤害时实际损血大量减少，红血部分变多

技能名称	技能效果
回复速度上升【小】	体力的红血部分回复速度小幅提升
回复速度上升【大】	体力的红血部分回复速度大幅提升
异彩【小】	较容易吸引敌人的注意
异彩【大】	很容易吸引敌人的注意
心技体【小】	攻击力、防御力和体力小幅提升
心技体【大】	攻击力、防御力和体力大幅提升
会心力上升【小】	会心率小幅提升
会心力上升【中】	会心率中幅提升
会心力上升【大】	会心率大幅提升
会心力上升【特】	会心力超大幅度提升
气力回复上升【小】	气力回复速度小幅提升
气力回复上升【中】	气力回复速度中幅提升
气力回复上升【大】	气力回复速度大幅提升
气力上升【小】	气力小幅提升
气力上升【中】	气力中幅提升
气力上升【大】	气力大幅提升
气力上升【特】	气力超大幅度提升
忍び足【小】	较不容易成为敌人的攻击目标
忍び足【大】	不容易成为敌人的攻击目标
属性防御上升【中】	五大属性防御力中幅提升
属性防御上升【大】	五大属性防御力大幅提升
属性攻击上升【小】	五大属性攻击力小幅提升
属性攻击上升【中】	五大属性攻击力中幅提升
属性攻击上升【大】	五大属性攻击力大幅提升
属性攻击上升【特】	五大属性攻击力超大幅度提升
体力上升【小】	体力小幅提升
体力上升【中】	体力中幅提升
体力上升【大】	体力大幅提升
体力上升【特】	体力超大幅度提升
睡眠无效	不会陷入睡眠状态
破铠无效	不会陷入破铠状态
气绝无效	不会陷入气绝状态
炎上无效	不会陷入炎上状态
毒无效	不会陷入毒状态
冻结无效	不会陷入冻结状态
封印无效	不会陷入封印状态
新进气锐	跑动攻击命中敌人时回复气力
铁壁	体力最大时受到的伤害减少
一闪	会心一击造成的伤害提升
一阵ノ风	“疾驱”的移动速度提升
闪热ノ拳	赤热打击更容易使敌人的部位赤热化
印结びの秘诀	瞬迅印时会心力提升
英灵の激励	发生会心一击时，魂振技能的使用间隔缩短
英灵の加护	使用魂振技能时，较低几率不耗费使用次数
千烈拳	百烈拳的攻击速度提升
强运	一定几率受到的伤害无效化
全身全灵	攻击力大幅提升、气力回复速度低下
魂锁	在进行攻击时也能使用魂阵的技能
俊足	移动速度提升
技巧派回避	回避的无敌时间变长
坚忍不拔	在防御架构时受到的伤害和消耗的气力降低
健脚回避	回避的移动距离增加
精神统一	蓄力攻击的蓄力时间缩短
警戒态势	濒死时受到的伤害减少
救援上手	救援同伴时，同伴体力回复量提升
炼刃	残心时更容易出现深的刀伤
猛进闪	跑动攻击时必定会心一击
快眠	被救援时体力回复量提升

技能名称	技能效果
冷静沉着	防御力大幅提升，移动速度下降
名うての祓い师	鬼祓时一定几率获得两个素材
逆鳞	濒死时会心率提升
ハク收集家	获得金钱量提升
白刃の闪き	会心一击时武器槽增加量提升
背水の阵	濒死时伤害提升
不挠不屈	濒死时，给与的伤害增加、受到的伤害减少
不退转	撤退速度减慢
残心の达人	残心解放时对敌人造成的伤害提升
大和魂	体力较多时，不会被一击毙命
斗志	发生会心一击时回复气力

技能名称	技能效果
再始动	使用魂振技能时较低概率出现技能瞬间冷却的情况
断夺・气	部位破坏成功时回复气力
断夺・生	部位破坏成功时回复体力
翻る刃	翻身斩的无敌时间变长
反击ノ要塞	枪衾造成的伤害提升
祓力上升	鬼祓的效果提升
广域捕捉	咒矢的捕捉范围扩大
鬼千切ノ极意	开始战斗时武器槽为半满状态
鬼千切初段	武器槽增加量小幅提升
鬼千切皆传	武器槽增加量提升
回天ノ贵公子	使用回天时气力消耗降低
意气轩昂	气力最大时给予的伤害增加

御魂组合技能&装备技能

游戏中除了御魂升级后自带的技能外，将特定的御魂同时装备在武器上会触发御魂的组合技能，除此之外，穿着同一系列的装备也能触发装备，活用这些技能可以大幅提升角色的能力，一定程度降低战斗的难度。

两个御魂发动的组合技能

技能名称	御魂组合	技能效果
主从の绊	中大兄皇子 [古]+ 阿倍比罗夫 [古]	会心力小幅提升
	源赖光 [雅]+ 藤原道长 [雅]	
	平清盛 [武]+ 源赖政 [武]	
	源赖朝 [武]+ 畠山重忠 [武]	
	源义经 [武]+ 弁庆 [武]	
	武田信玄 [战]+ 山本勘助 [战]	
	丰臣秀吉 [战]+ 千利休 [战]	
	丰臣秀吉 [战]+ 石田三成 [战]	
	织田信长 [战]+ 明智光秀 [战]	
	织田信长 [战]+ 丰臣秀吉 [战]	
	真田幸村 [战]+ 猿飞佐助 [战]	
	德川家光 [安]+ 柳生宗矩 [安]	
	德川吉宗 [安]+ 大冈越前 [安]	
	德川家康 [安]+ 本多忠胜 [战]	
	德川家康 [安]+ 天海 [安]	
	德川家康 [安]+ 服部半藏 [战]	
友情の绊	圣德太子 [古]+ 苏我马子 [古]	气力最大值小幅提升
	空海 [雅]+ 最澄 [雅]	
	足利尊氏 [武]+ 佐々木导誉 [武]	
	楠木正成 [武]+ 新田义贞 [武]	
	直江兼续 [战]+ 石田三成 [战]	
	直江兼续 [战]+ 前田庆次 [战]	
	まつ [战]+ ねね [战]	
	真田幸村 [战]+ 后藤又兵卫 [战]	
	坂本龙马 [乱]+ お登势 [乱]	
	坂本龙马 [乱]+ 中冈慎太郎 [乱]	
	清水次郎长 [乱]+ 山冈铁舟 [乱]	
	胜海舟 [乱]+ 西乡隆盛 [乱]	
血缘の绊	ヤマトタケル [古]+ ヤマトヒメ [古]	体力的红血部分回复速度小幅提升
	苏我马子 [古]+ 苏我入鹿 [古]	
	安倍晴明 [雅]+ 葛の叶 [雅]	
	中臣镰足 [古]+ 藤原道长 [雅]	
	平将门 [雅]+ 泷夜叉姬 [雅]	
	北条政子 [武]+ 北条时宗 [武]	

技能名称	御魂组合	技能效果
血缘の绊	源义经 [武]+ 常盘御前 [武]	体力的红血部分回复速度小幅提升
	织田信长 [战]+ お市 [战]	
	明智光秀 [战]+ 细川ガラシャ [战]	
	斋藤道三 [战]+ 浓姬 [战]	
	柳生十兵卫 [安]+ 柳生宗矩 [安]	
	江 [安]+ 德川家光 [安]	
	千姬 [安]+ 江 [安]	
	坂本龙马 [乱]+ 坂本乙女 [乱]	
	千叶周作 [乱]+ 千叶さな子 [乱]	
好敌手	苏我马子 [古]+ 物部守屋 [古]	攻击力小幅提升
	ヤマトタケル [古]+ クマソタケル [古]	
	ヤマトタケル [古]+ イズモタケル [古]	
	平将门 [雅]+ 藤原秀乡 [雅]	
	安倍晴明 [雅]+ 芦屋道满 [雅]	
	坂上田村麻吕 [雅]+ アテルイ [雅]	
	足利尊氏 [武]+ 楠木正成 [武]	
	畠山重忠 [武]+ 梶原景时 [武]	
	源义经 [武]+ 源赖朝 [武]	
	源义经 [武]+ 平教经 [武]	
	武田信玄 [战]+ 上杉谦信 [战]	
	宫本武藏 [战]+ 佐々木小次郎 [战]	
	宫本武藏 [战]+ 肉户梅轩 [战]	
	真田幸村 [战]+ 德川家康 [安]	
	织田信长 [战]+ 杂贺孙市 [战]	
	织田信长 [战]+ 本愿寺显如 [战]	
	石田三成 [战]+ 德川家康 [安]	
夫妇の绊	イザナギ [古]+ イザナミ [古]	体力最大值小幅提升
	圣德太子 [古]+ 刀自古郎女 [古]	
	ヤマトタケル [古]+ オトタチバナヒメ [古]	
	坂上田村麻吕 [雅]+ 铃鹿御前 [雅]	
	源赖朝 [武]+ 北条政子 [武]	
	木曾义仲 [武]+ 巴御前 [武]	
	源义经 [武]+ 静御前 [武]	
	足利义政 [武]+ 日野富子 [武]	
	丰臣秀吉 [战]+ 茶々 [战]	
	丰臣秀吉 [战]+ ねね [战]	
	织田信长 [战]+ 浓姬 [战]	
	德川家光 [安]+ 桂昌院 [安]	
	坂本龙马 [乱]+ おりょう [乱]	
师弟の绊	安倍晴明 [雅]+ 贺茂忠行 [雅]	五大属性攻击力小幅提升
	源义经 [武]+ 鬼一法眼 [武]	
	榎本武扬 [乱]+ ジョン万次郎 [乱]	
源氏物语	光源氏 [雅]+ 紫式部 [雅]	攻击力小幅提升
妖女	泷夜叉姬 [雅]+ 玉藻前 [武]	体力的红血部分回复速度小幅提升
雅乐の调べ	蝉丸 [雅]+ 源博雅 [雅]	气力最大值小幅提升
新选组组长	冲田总司 [乱]+ 斋藤一 [乱]	武器槽增加量小幅提升
侠客	国定忠治 [安]+ 清水次郎长 [乱]	武器槽增加量小幅提升
舞台役者	世阿弥 [武]+ 出云阿国 [战]	气力回复速度小幅提升
五棱郭	土方岁三 [乱]+ 榎本武扬 [乱]	防御力小幅提升
倭国の女王	卑弥呼 [古]+ 壹与 [古]	五大属性防御力小幅提升
始ぬと终わり	德川家康 [安]+ 德川庆喜 [乱]	防御力小幅提升
遣隋使	小野妹子 [古]+ 犬上御田锹 [古]	体力的红血部分回复速度小幅提升
祈り捧げる者	细川ガラシャ [战]+ 天草四郎 [安]	治愈的使用次数 +1
南总里见八犬传	役小角 [古]+ 伏姬 [安]	气力最大值小幅提升
名奉行	大冈越前 [安]+ 远山金四郎 [安]	攻击力小幅提升
历史书	太安万侣 [雅]+ 新井白石 [安]	会心力小幅提升
金阁银阁	足利义政 [武]+ 足利义满 [武]	获得金钱量小幅提升
街の人气者	笠森お仙 [安]+ 吉野太夫 [安]	较容易吸引敌人的注意
江户城	太田道灌 [战]+ 德川家康 [安]	防御力小幅提升
会津の女	新岛八重 [乱]+ 中野竹子 [乱]	体力的红血部分回复速度小幅提升

技能名称	御魂组合	技能效果
海援队	坂本龙马 [乱]+ 岩崎弥太郎 [乱]	气力最大值小幅提升
海を渡つて	大黑屋光太夫 [安]+ ジョン万次郎 [乱]	气力最大值小幅提升
弓の道	那须与一 [武]+ 源为朝 [武]	印矢爆发时回复气力
浮世绘	东洲斋写乐 [安]+ 葛饰北斋 [安]	攻击力小幅提升
发明家	平贺源内 [安]+ 田中久重 [乱]	气力最大值小幅提升
敦盛	平敦盛 [武]+ 织田信长 [战]	会心力小幅提升
渡来人	徐福 [古]+ 鉴真 [雅]	攻击力小幅提升
盗贼の道	石川五右卫门 [战]+ 鼠小僧 [安]	气力最大值小幅提升
大相扑	野见宿祢 [古]+ 雷电为右エ门 [安]	攻击力小幅提升
创业者	岩崎弥太郎 [乱]+ 田中久重 [乱]	获得金钱量小幅提升
不思议な出生	かぐや姬 [雅]+ 桃太郎 [武]	防御力小幅提升
北の大地	アテルイ [雅]+ シャクシャイン [安]	攻击力小幅提升
安土桃山文化	出云阿国 [战]+ 狩野永德 [战]	攻击力小幅提升
とんち胜负	足利义满 [武]+ 一休 [武]	气力最大值小幅提升
ご长寿	武内宿弥 [古]+ 徐福 [古]	体力最大值小幅提升

三个御魂发动的组合技能

技能名称	御魂组合	技能效果
三つ揃い「古」	任意三个“古”领域的御魂	不会陷入气绝状态
三つ揃い「雅」	任意三个“雅”领域的御魂	不会陷入毒状态
三つ揃い「武」	任意三个“武”领域的御魂	不会陷入睡眠状态
三つ揃い「战」	任意三个“战”领域的御魂	不会陷入炎上状态
三つ揃い「安」	任意三个“安”领域的御魂	不会陷入封印状态
三つ揃い「乱」	任意三个“乱”领域的御魂	不会陷入冻结状态
三つ揃い「攻」	任意三个“攻”风格的御魂	攻击力小幅提升
三つ揃い「防」	任意三个“防”风格的御魂	防御力小幅提升
三つ揃い「迅」	任意三个“迅”风格的御魂	气力最大值小幅提升
三つ揃い「愈」	任意三个“愈”风格的御魂	体力最大值小幅提升
三つ揃い「魂」	任意三个“魂”风格的御魂	五大属性攻击力小幅提升
三つ揃い「隐」	任意三个“隐”风格的御魂	异常状态攻击力小幅提升
三つ揃い「空」	任意三个“空”风格的御魂	移动速度小幅提升
三つ揃い「赌」	任意三个“赌”风格的御魂	会心力小幅提升
战国の三英杰	织田信长 [战]+ 丰臣秀吉 [战]+ 德川家康 [安]	攻击力、防御力、体力最大值小幅提升
私塾创设	由井正雪 [安]+ 吉田松阴 [乱]+ 绪方洪庵 [乱]	气力最大值提升
漂白の旅	西行 [雅]+ 雪舟 [武]+ 松尾芭蕉 [安]	气力最大值上升
污名返上	道镜 [雅]+ 平将门 [雅]+ 足利尊氏 [武]	撤退速度减慢
枪の道	后藤又兵卫 [战]+ 宝藏院胤荣 [战]+ 高桥泥舟 [乱]	枪衾造成的伤害提升
剑の道	宫本武藏 [战]+ 家原卜传 [战]+ 上泉信纲 [战]	残心解放时对敌人造成的伤害提升
豪杰	弁庆 [武]+ 源为朝 [武]+ 本多忠胜 [战]	攻击力提升
大奥	春日局 [安]+ 桂昌院 [安]+ 笃姬 [乱]	治愈的使用次数 +1
忍びの道	猿飞佐助 [战]+ 服部半藏 [战]+ 风魔小太郎 [战]	空蝉的使用次数 +2
出家歌人	西行 [雅]+ 鸭长明 [武]+ 吉田兼好 [武]	救援同伴时，同伴体力回复量提升
万叶歌人	额田王 [古]+ 柿本人麻吕 [古]+ 山上忆良 [雅]	救援同伴时，同伴体力回复量提升
成り上がり	毛利元就 [战]+ 斋藤道三 [战]+ 北条早云 [战]	获得金钱量提升
绝世の美女	衣通姬 [古]+ 小野小町 [雅]+ お市 [战]	治愈的使用次数 +1
无念	菅原道真 [雅]+ 平将门 [雅]+ お岩 [安]	被救援时体力回复量提升
三大遗训	伊达政宗 [战]+ 德川家康 [安]+ 水户光国 [安]	鬼袚的效果提升
三大随笔	清少纳言 [雅]+ 鸭长明 [武]+ 吉田兼好 [武]	鬼袚的效果提升
雅なる女流文学	紫式部 [雅]+ 清少纳言 [雅]+ 和泉式部 [雅]	撤退速度减慢
三十六歌仙	柿本人麻吕 [古]+ 小野小町 [雅]+ 纪贯之 [雅]	救援同伴时，同伴体力回复量提升
幕府创设	源赖朝 [武]+ 足利尊氏 [武]+ 德川家康 [安]	坚甲的使用次数 +2
幕末の三舟	胜海舟 [乱]+ 山冈铁舟 [乱]+ 高桥泥舟 [乱]	撤退速度减慢
松下村塾	吉田松阴 [乱]+ 高杉晋作 [乱]+ 久坂玄瑞 [乱]	防御力提升
维新三杰	西乡隆盛 [乱]+ 桂小五郎 [乱]+ 大久保利通 [乱]	攻击力提升
新选组	近藤勇 [乱]+ 土方岁三 [乱]+ 冲田总司 [乱]	攻击力、防御力、体力最大值小幅提升
战国の女	お市 [战]+ 茶々 [战]+ 江 [安]	体力的红血部分回复速度提升
三贵子	アマテラス [古]+ ツクヨミ [古]+ スサノオ [古]	攻击力、防御力、体力最大值小幅提升
大化の改新	中大兄皇子 [古]+ 中臣镰足 [古]+ 苏我入鹿 [古]	防御力提升
赖光四天王	源赖光 [雅]+ 渡边纲 [雅]+ 坂田金时 [雅]	攻击力提升
おとぎ话	浦岛太郎 [古]+ 桃太郎 [武]+ 一寸法师 [武]	攻击力、防御力、体力最大值小幅提升

装备技能

技能名称	装备组合	技能效果
常装の备え	モノノフ常装・钵金	防御力微量提升
	モノノフ常装・上衣	
	モノノフ常装・笼手	
	モノノフ常装・下衣	
斋装の备え（防具升级）	モノノフ斋装・钵金	防御力小幅提升
	モノノフ斋装・上衣	
	モノノフ斋装・笼手	
	モノノフ斋装・下衣	
卫士の备え	卫士兜	体力的红血部分回复速度小幅提升
	卫士铠	
	卫士の笼手	
	卫士の胫当	
神宫卫士の备え（防具升级）	神宫卫士の兜	体力的红血部分回复速度提升
	神宫卫士の铠	
	神宫卫士の笼手	
	神宫卫士の胫当	
黑水の备え	黑水乌帽子	水属性防御力小幅提升
	黑水咒衣	
	黑水咒袖	
	黑水袴	
祭りの备え	ひょっとこ面（男）/おかめ面（女）	气力最大值小幅提升
	お祭り法被・赤	
	法被袖・赤	
	お祭り雪驮・赤	
祭りの备え（防具升级）	ひょっとこ面・福（男）/おかめ面・福（女）	气力最大值小幅提升
	お祭り法被・青（男）/お祭り法被・桃（女）	
	法被袖・青（男）/法被袖・桃（女）	
	お祭り雪驮・青（男）/お祭り雪驮・桃（女）	
苍武の备え	苍武の兜	风属性防御力小幅提升
	苍武の铠	
	苍武の笼手	
	苍武の胫当	
崩山の备え	崩山战兜	地属性防御力小幅提升
	崩山战铠	
	崩山战手	
	崩山战脚	
制式の备え	モノノフ制式・兜	体力最大值小幅提升
	モノノフ制式・胴	
	モノノフ制式・笼手	
	モノノフ制式・胫当	
制式阴の备え（防具升级）	モノノフ制式阴・兜	体力最大值小幅提升
	モノノフ制式阴・胴	
	モノノフ制式阴・笼手	
	モノノフ制式阴・胫当	
制式阳の备え（防具升级）	モノノフ制式阳・兜	体力最大值提升
	モノノフ制式阳・胴	
	モノノフ制式阳・笼手	
	モノノフ制式阳・胫当	
火鸟の备え	火鸟羽兜	火属性防御力小幅提升
	火鸟南蛮胴	
	火鸟翼手甲	
	火鸟南蛮脚	
剑客の备え	剑客の鬼笠	地属性和水属性防御力小幅提升
	剑客の鬼衣	
	剑客の鬼笼手	
	剑客の鬼袴	
战鬼の备え	战鬼の兜	水属性和火属性防御力小幅提升
	战鬼の大铠	
	战鬼の笼手	
	战鬼の脚具	

技能名称	装备组合	技能效果
特装の备え	モノノフ特装・兜	体力和气力最大值小幅提升
	モノノフ特装・胴	
	モノノフ特装・笼手	
	モノノフ特装・脚具	
特装宵の备え（防具升级）	モノノフ特装宵・兜	体力和气力最大值小幅提升
	モノノフ特装宵・胴	
	モノノフ特装宵・笼手	
	モノノフ特装宵・脚具	
特装晓の备え（防具升级）	モノノフ特装晓・兜	体力和气力最大值提升
	モノノフ特装晓・胴	
	モノノフ特装晓・笼手	
	モノノフ特装晓・脚具	
白山の备え	白山乌帽子	地属性防御力提升
	白山绯衣	
	白山绯袖	
	白山袴	
水蛇の备え	水镜之咒冠	水属性防御力小幅提升
	水比礼之咒铠	
	水蛇之咒鳞・腕甲	
	水蛇之咒鳞・脚甲	
红武の备え	红武の兜	天属性防御力提升
	红武の铠	
	红武の笼手	
	红武の胫当	
魔缘の备え	魔缘の兜巾	地属性防御力提升
	魔缘の结袈裟	
	魔缘の笼手	
	魔缘の脚绊	
焰魔の备え	焰魔僧头巾	地属性和火属性防御力提升
	大数珠焰魔胴	
	焰魔刚腕甲	
	焰魔刚脚甲	
波涛の备え	波涛战兜	水属性防御力提升
	波涛战铠	
	波涛战手	
	波涛战脚	
岐の备え	岐式军帽	水属性和风属性防御力提升
	岐式军装	
	岐式军手	
	岐式军靴	
夜刀の备え	夜刀の古兜	风属性和天属性防御力提升
	夜刀の羽衣	
	夜刀の笼手	
	夜刀の腰布	
王铠の备え	王铠＜常世＞・兜	火属性和天属性防御力提升
	王铠＜常世＞・胴	
	王铠＜常世＞・笼手	
	王铠＜常世＞・脚具	
辉鸟の备え	辉鸟羽兜	风属性防御力提升
	辉鸟南蛮胴	
	辉鸟翼手	
	辉鸟南蛮脚	
炎地の备え	鬼笠・灼岩	火属性和地属性防御力提升
	鬼衣・热波	
	鬼笼手・烧刃	
	鬼袴・焦土	
风蛇の备え	风雷之咒冠	风属性防御力提升
	风比礼之咒铠	
	风蛇之咒鳞・腕甲	
	风蛇之咒鳞・脚甲	

技能名称	装备组合	技能效果
祸鬼の备え	祸鬼の兜	地属性和风属性防御力提升
	祸鬼の大铠	
	祸鬼の笼手	
	祸鬼の脚具	
迦楼罗の备え	迦楼罗の兜	水属性防御力提升
	迦楼罗の水衣	
	迦楼罗の笼手	
	迦楼罗の脚绊	
淤加美の备え	淤加美の古兜	水属性和火属性防御力提升
	淤加美の羽衣	
	淤加美の笼手	
	淤加美の腰布	
天将の备え	朱雀ノ乌帽子（男）/ 六合ノ乌帽子（女）	水属性和地属性防御力大幅提升
	玄武ノ衣（男）/ 贵人ノ衣（女）	
	青龙ノ袖（男）/ 天后ノ袖（女）	
	白虎ノ袴（男）/ 大阴ノ袴（女）	
黄泉户の备え	黄泉户式军帽	火属性和天属性防御力提升
	黄泉户式军装	
	黄泉户式军手	
	黄泉户式军靴	
武神の备え（女性专用）	八幡神の兜（男）/ 比卖神の兜（女）	风属性和天属性防御力大幅提升
	八幡神の铠（男）/ 比卖神の铠（女）	
	八幡神の笼手（男）/ 比卖神の笼手（女）	
	八幡神の膝当（男）/ 比卖神の胫当（女）	
天部の备え	帝释战兜（男）/ 伎芸战兜（女）	地属性和水属性防御力大幅提升
	毘沙门战铠（男）/ 吉祥战铠（女）	
	摩利支战手（男）/ 弁财战手（女）	
	韦驮战脚（男）/ 神母战脚（女）	
天魔の备え	天魔蓝头巾	风属性和天属性防御力提升
	白银天魔胴	
	天魔银腕甲	
	天魔银脚甲	
御使いの备え	御使いの兜	风属性和火属性防御力提升
	御使いの铠	
	御使いの笼手	
	御使いの脚具	
剑神の备え	剑神の鬼笠	地属性防御力超幅提升
	剑神の鬼衣	
	剑神の鬼笼手	
	剑神の鬼袴	
天铠の备え	天铠 < ムスヒ >・兜	天属性防御力超幅提升
	天铠 < ムスヒ >・铠	
	天铠 < ムスヒ >・笼手	
	天铠 < ムスヒ >・脚具	
神铠の备え	神铠 < 八百万 >・兜	防御力大幅提升
	神铠 < 八百万 >・铠	
	神铠 < 八百万 >・笼手	
	神铠 < 八百万 >・脚具	
八雷の备え	冥兜・大严灵（男）/ 冥兜・裂严灵（女）	防御力提升
	冥铠・火严灵（男）/ 冥铠・黑严灵（女）	
	冥手・土严灵（男）/ 冥手・若严灵（女）	
	冥脚具・伏严灵（男）/ 冥脚・鸣严灵（女）	
咒鳞の备え	咒冠・冲津镜（男）/ 咒冠・边津镜（女）	水属性和风属性防御力提升
	蛇比礼之咒铠（男）/ 蜂比礼之咒铠（女）	
	咒鳞腕・生玉（男）/ 咒鳞腕・足玉（女）	
	咒鳞脚・死返（男）/ 咒鳞脚・道返（女）	
乌神の备え	乌津兜・金毘罗（男）/ 乌神兜・智明（女）	水属性和地属性防御力提升
	乌神衣・藏马（男）/ 乌神衣・饭纲（女）	
	乌神手・前鬼（男）/ 乌神手・三鬼（女）	
	乌神脚・羽黑（男）/ 乌神脚・爱宕（女）	

技能名称	装备组合	技能效果
阎魔の备え	阎魔の头巾（男）/ 夜摩の头巾（女）	火属性和天属性防御力提升
	阎魔の铠（男）/ 夜摩の铠（女）	
	阎魔の笼手（男）/ 夜摩の笼手（女）	
	阎魔の脚具（男）/ 夜摩の脚具（女）	
大王铠の备え	大王铠 < 异世 >・兜	风属性和天属性防御力提升
	大王铠 < 异世 >・胴	
	大王铠 < 异世 >・笼手	
	大王铠 < 异世 >・脚具	
护世の备え	军帽・护天	风属性和天属性防御力提升
	军装・护世	
	军手・护人	
	军靴・护国	
龙王の备え	龙兜・和修吉（男）/ 龙兜・德叉迦（女）	五大属性防御力提升
	龙衣・娑迦罗（男）/ 龙衣・阿那婆达多（女）	
	龙手・摩那斯（男）/ 龙手・优钵罗（女）	
	龙脚・难陀（男）/ 龙脚・跋难陀（女）	
皇铠の备え	皇铠 < 高天原 >・兜（男）/ 皇铠 < 丰苇原 >・兜（女）	五大属性防御力提升
	皇铠 < 高天原 >・胴（男）/ 皇铠 < 丰苇原 >・胴（女）	
	皇铠 < 高天原 >・笼手（男）/ 皇铠 < 丰苇原 >・笼手（女）	
	皇铠 < 高天原 >・脚具（男）/ 皇铠 < 丰苇原 >・脚具（女）	

大型鬼讨伐攻略补遗

上辑的攻略里为大家送上了单机模式下所出现的全部大型鬼攻略，而业炎魔、岐塞、常夜王三种鬼的亚种要从跳界石进入御役目所，并且最快要到进度 7 的任务才能遇到它们，这次的研究就补完它们的打法。

黄泉尸塞（ヨミトサエ）

弱点属性：水

动作主要变更点

踏地 + 岩浆： 高举前腿使出的踏地动作并在地面溅出大量岩浆，

火焰炮弹： 进入魂餐状态之后，背上 4 门副炮发射出的雪球会变成火球。

光柱： 原本的落雷攻击会变成光柱攻击，同样是随机在玩家头上发生，伤害极高。

讨伐要点

基本打法跟岐塞类似，不过它进入魂餐状态之后会一直维持在这个状态，多人合作时只要配合好要全破不是难事，单人模式下追求全破的玩家后期可以减少 NPC 的数量，然后用弓出战。推荐武器之所以为弓，是因为弓的武器槽积蓄速度快，背部炮塔也能轻易破坏，而且 BOSS 的动作很慢，只要当心头顶的光柱几乎可以无伤解决这个 BOSS。由于 BOSS 的攻击范围较大，近战武器建议从四肢开始下手，并注意预判 BOSS 的动作进行回避。如果选择弓或者锁镰则可以锁定两根角攻击。鬼千切优先破坏的部位是尾巴，因为甩尾会产生两个追向效果很强的龙卷风。第一形态下尽可能将可破坏的部位全都破坏掉，这样才能确保第二形态的 BOSS 有足够的血量让我们来拆炮塔。

大天魔（ダイテンマ）

弱点属性：地

动作主要变更点

烈风手掌压地： 手上积蓄风之力拍到地上，除了拍到的位置会出现小范围风属性伤害之外，地面还会出现数条冲击波攻击玩家。

吼叫 + 雷击： 使出吼叫的时候，会随机在玩家的头顶出现雷击，出现前地面会发光提示，可以提前躲开。

雷球射击： 火球射击的改良版，除了属性

变化之外与火球没有太大差异。

走动三雷球连射：部位破坏两次之后才会使用的招式，BOSS 会边走动边连续吐出 3 个雷球，雷球落地之后会产生电柱。

二连扑 + 毒气：魂餐状态后会使用的招式，短距离二连扑，并且地面会冒出毒气。扑击的伤害高且对玩家造成的伤害硬直小，如果玩家顾着猛攻有可能连中两下而被击杀。

双手捶地 + 大范围冲击波：魂餐状态下会使用的招式，通常是接在长距离冲刺之后使用。冲刺的追向性很高，在其正前方的玩家很难逃脱。如果被冲刺撞飞（特别是撞到了角落）之后马上受身而 BOSS 又在身边，这招几乎是逃不掉的。所以被 BOSS 撞飞之后建议不要立即受身。

讨伐要点

第一部分跟业炎魔打法接近，招式的范围很大但是熟悉了它的动作之后基本上都能进行预判。太刀、手甲等近战武器主要围绕双脚进行攻击，锁镰则推荐锁定其中一只手臂进行攻击，但是要注意 BOSS 的后跳冲刺，要适当地利用□ + △脱离危险。弓则追求稳定的印矢 + □蓄力来积蓄武器槽，争取快速破坏部位。跟业炎魔一样，天魔的肢体被破坏之后会使出天罚，如果玩家被落下的黑炎砸到会被束缚起来，同时，没有净化的部位也会瞬间回到它的身上。

第二形态比较难缠，近战的时候最大威胁不是二连扑或者冲刺，而是被天魔移动的时候蹭到掉血，经常被蹭着蹭着 HP 就不见了大半，因此攻击的时候不要太贴近 BOSS。



常夜大王（トコヨノオオキミ）

弱点属性：地

动作主要变更点

巨剑斩击 + 地震：巨剑被破坏前 BOSS 使出左斩击时会在任意玩家的脚下产生大范围冲击波，冲击波出现前地面会出现裂痕提示，发现之后要立即跑开。此外，奔跑冲撞时偶尔使出的挥剑斩击也会在地面产生冲击波。建议第一次鬼千切优先破坏掉剑的部位。

奔跑 + 雷球：常夜王奔跑状态发射光球的强化版，同时发射 3 个带追向性并且围绕场地运动的大雷球。看到雷球发射之后不要站在原地，需要跑动一段距离之后再停下来。

讨伐要点

常夜大王的招式虽然加强了，但基本的套路跟常夜王一样。推荐武器依旧是枪和弓，因为进入祸津日神状态或者魂餐状态之后常夜大王老是来回冲撞难以靠近，枪可以用枪衾蓄力第二段“停龙车”；而弓可以远程输出，并且武器槽积蓄速度也很快，打起来相对轻松很多。

如果选用近战武器，第一阶段建议从常夜大王的右侧攻击前、后腿，因为右边可以躲开 BOSS 的挥剑攻击，360 度旋转斩只要一个后翻滚就能确切地躲开。先争取破坏部位削减其 HP，武器槽蓄满之后优先用鬼千切破坏掉大剑。常夜大王的 HP 剩下大概 2/3 左右的时候就要保留鬼千切了，确保 BOSS 张开大翼的时候能够第一时间破坏掉，否则让它飞上天，战斗便会拖很长时间。



武器进化表

太刀

大太刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
大太刀	引つかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	500（购买时为 700）	164（最大 204）	0	无	1
┣大太刀・业物	蛇皮 ×3、鬼の头骨 ×2、巨大な莲の叶 ×2	900	185（最大 225）	10	无	1
┃ ┗斩铁	黑い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、长い尾 ×3、裂けた甲胄 ×1	6500	290（最大 330）	15	无	2（+2 时增加）
┃ ┗斩铁・真打	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	531（最大 591）	27	无	2（+2 时增加）
墨切	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不净の皮 ×1	2200	207（最大 247）	0	天 90	2（+2 时增加）
┗名笔	黑水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	291（最大 331）	0	天 127	2（+2 时增加）

无铭ノ刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
无铭ノ刀	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	700（购买时为 1800）	201	6（最大 26）	无	1
┗长船	大きな耳 ×3、深渊のたてがみ ×1、石化草木 ×1、变质した骨 ×1	2600	245	8（最大 28）	无	2（+2 时增加）
┗正宗	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	363	11（最大 51）	无	3（+2、+5 时增加）
┗村正	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、日の轮 ×2、太阳の雫 ×1	48000	502	0	气绝 168（最大 268）	3（+2、+4 时增加）

绯太刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
绯太刀	裂魂の爪 ×2、大きな牙 ×2、铜矿石 ×2	1600	212（最大 232）	0	火 31（最大 51）	1
┗苍炎刀	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙 ×1	5200	252（最大 272）	0	火 53（最大 73）	2（+2 时增加）
┗白炎刀	大地のヘソ ×2、谜の大爪 ×3、朽ちた大铠 ×1、夜暗の纱布 ×1	28600	508（最大 548）	0	火 76（最大 116）	3（+2、+5 时增加）

黑水丸・斩系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・斩	白糸 ×1、黑い外骨格 ×1、诱眠の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	232	0	水 34（最大 74）	2（+2 时增加）
┗朱土丸・斩	岩弹 ×2、白い外骨格 × 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	368	0	地 55（最大 115）	3（+2、+5 时增加）
┗渊丸・斩	焦热の大爪 ×1、纯白糸 ×4、硬岩弹 ×4、金刚杵 ×2	43200	513	0	毒 171（最大 251）	3（+2、+5 时增加）

青岚刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚刀	风切の蓝壳 ×1、风切の脚甲 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	242（最大 262）	0（最大 20）	风 50	2（+2 时增加）
┗闪天刀	天切の赤壳 ×1、天切の脚甲 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	377（最大 397）	0（最大 20）	天 56	3（+2、+5 时增加）
┗神风刀	天冲角 x 1、疾风の尾 x 2、天切の硬脚甲 x 2、ひもろぎの枝 x 2	44400	515（最大 535）	0（最大 20）	风 143	3（+2、+5 时增加）

崩山段平系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山段平	金刚毛 ×1、崩山の岩脚壳 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	291（最大 311）	0	地 27（最大 47）	2（+2 时增加）
┗裂海段平	冰白毛 ×1、海神の冰脚壳 ×1、赤化腕鳍 ×1、土潜の扇鳍 ×1	12200	412（最大 432）	0	水 61（最大 81）	3（+2、+6 时增加）
┗奈落断ち	千曳の甲 ×1、金刚强毛 ×4、冻冰白毛 ×4、耐火草 ×9	52000	632（最大 672）	0	地 28（最大 68）	3（+2、+5 时增加）

モノノフ制式・鬼断系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼断	火口 ×2、暴食の臼齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ツ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为“お得意样”可直接购买）	7000（购买时为 10000）	282（最大 322）	15	无	2（+2 时增加）
┗鬼断・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	8800	336（最大 376）	17	无	2（+2 时增加）
┗鬼断・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×3	25000	486（最大 526）	25	无	3（+2、+5 时增加）
┗真・鬼断	黄金刀 ×1、三千世界の莲华 ×2、护り刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×4	77700	585（最大 645）	30	无	3（+2、+5 时增加）

火鸟绯剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
火鸟绯剑	凶鸟の襟巻 ×1、凶鸟の尾 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	301（最大 341）	0	火 45	3（+2、+5 时增加）
┗辉鸟翠剑	糸袋 ×3、辉鸟の襟巻 x 2、辉鸟の尾 ×1、大きな耳 ×5	18000	466（最大 526）	0	风 69	3（+2、+4 时增加）
┗流丽剑・凤凰	天魔の硬脚壳 x 1、炎热の胸壁 ×2、辉鸟の羽根尾 ×2、樱花烂漫 ×9	58000	549（最大 609）	0	火 115	3（+2、+5 时增加）

裂空刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
裂空刀	黑い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为“上得意样”可直接购买）	6900（购买时为 9900）	255	0	风 89（最大 129）	3（+2、+5 时增加）
┗割岚刀	冰白毛 ×1、拍动石 ×1、硬い腰棘 ×1、青铜の剑 ×1	10000	334	0	风 117（最大 177）	3（+2、+5 时增加）

岩断ち系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩断ち	滑走皮 ×1、土潜の爪 ×1、不净の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	289	0（最大 20）	地 60（最大 80）	3（+2、+5 时增加）
┗岳断ち	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19600	454	0（最大 60）	地 95（最大 155）	3（+2、+4 时增加）
┗星断ち	天魔の衣 ×1、赤化刚腕鳍 ×2、黄化刚腕鳍 ×2、银竹 ×9	62300	553	0（最大 40）	地 116（最大 156）	3（+2、+5 时增加）

战刀・猛火系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战刀・猛火	建军の蓬发 ×1、异形佩楯 ×1、伸缩体 ×1、お守り袋 ×2	7600	333	0	火 49（最大 89）	3（+2、+5 时增加）
┗战刀・瀑布	贪る牙 ×3、祸ツ军の蓬发 ×1、腹鼓 ×3、独钴杵 ×2	16200	519	0	水 117（最大 197）	2（+2 时增加）
┗战刀・祸风	祸ツ军の髭 ×2、炎击の刚拳 ×1、冰击の刚拳 ×1、苦闷の声 ×2	22200	485	0	风 72（最大 172）	3（+2、+4 时增加）
┗战刀・震地	天魔の念珠 ×1、建军の鬼角 ×2、祸ツ军の鬼角 ×2、大地の愿い ×9	64800	584	0	地 87（最大 187）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之剑	蛇鳞甲皮 ×1、潮满珠 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	342	0（最大 20）	水 72（最大 92）	3（+2、+5 时增加）
┗朽绳之剑	贪る牙 ×3、黑水蛇の皮 ×1、腹鼓 ×3、独钴杵 ×2	16200	456	0（最大 40）	气绝 192	2（+2 时增加）
┗巨蛇之剑	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	506	0（最大 40）	风 75（最大 115）	3（+2、+5 时增加）
┗蛇剑・八岐大蛇	常夜の硬铠 ×2、潮干珠 ×2、爆ぜ灰螺环 ×2、勇ましい埴轮 ×4	67400	529	0（最大 40）	水 146（最大 186）	3（+2、+5 时增加）

翼刀・岩羽系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼刀・岩羽	爆ぜ岩 ×1、魔缘の鸟爪 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	399（最大 419）	0	地 38（最大 58）	3（+2、+5 时增加）
└翼刀・八重波	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	520（最大 580）	0	水 78（最大 138）	3（+2、+4 时增加）
└翼刀・真朱	王兽の大尾 ×1、金刚刃翼 ×2、迦楼罗の鬼角 ×2、花魁かんざし ×4	68500	593（最大 633）	0	地 88（最大 128）	3（+2、+5 时增加）

焰魔大刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔大刀	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の脚壳 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	458（最大 498）	0	火 20	3（+2、+5 时增加）
└天魔刚刀	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、灼热の岩棘 ×1、异界铁矿 ×1	54900	570（最大 630）	0	风 85	3（+2、+5 时增加）
└业魔真刀	榨魂の腕 ×1、炼狱の阴火 ×2、天魔の念珠 ×2、歪んだ炮弹 ×4	72100	616（最大 696）	0	天 92	3（+2、+4 时增加）

塞ノ大剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ大剑	银のたてがみ ×1、银の鳞 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	450	0（最大 40）	水 67	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ巨剑	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	553	0（最大 60）	火 82	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ碎剑	王兽の真牙 ×1、真银の鳞 ×2、黄泉户塞の鬼角 ×2、折れた皆朱枪 ×4	74500	577	0（最大 60）	水 121	3（+2、+5 时增加）

净刀・祓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
净刀・祓	塞の甲 ×1、真なる深渊の滴 ×1、涟 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为“神样”可直接购买）	12100（购买时为 17200）	461	0（最大 20）	天 43（最大 63）	3（+2、+5 时增加）
└净刀・神乐	青い羽毛 ×2、だんだら羽织 ×1、黄金の头骨 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	550（最大 570）	0（最大 20）	天 52	3（+2、+5 时增加）
└净刀・神直毗	常夜王の鬼角 ×1、千曳の甲 ×2、光精 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	618（最大 638）	0（最大 20）	天 58	3（+2、+5 时增加）
└三池典太	净刀・神直毗 +9×1、柳生十兵卫 Lv10×1（合成）	260000	563（最大 623）	29	无	3（+2、+5 时增加）
└虎彻	三池典太 +9×1、近藤勇 Lv10×1（合成）	480000	496（最大 556）	0	毒 248	3（+2、+5 时增加）

夜刀・上古拵え系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・上古拵え	夜刀主の腹甲 ×1、夜刀の蛇身 ×1、灼热の岩棘 ×1、天津管麻 ×1	13500	475（最大 515）	0	天 71（最大 111）	3（+2、+5 时增加）
└龙神剑	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、扩瘴の棘 ×1、铠碎き ×5	35400	567（最大 627）	0	水 85（最大 145）	3（+2、+4 时增加）
└灵剑・平国	王者の光背 ×1、豪腕の刃棘 ×2、大きな鬼角 ×2、小ぶりの角 ×3	85900	643（最大 683）	0	风 61（最大 101）	3（+2、+5 时增加）
└将门刀	灵剑・平国 +9×1、平将门 Lv10×1（合成）	260000	452	0	气绝 226（最大 306）	3（+2、+5 时增加）
└坂上宝剑	将门刀 +9×1、坂上田村麻吕 Lv10×1（合成）	480000	623（最大 683）	0（最大 60）	地 124	3（+2、+4 时增加）

王刀・天之羽々斩系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王刀・天之羽々斩	常夜の铠 ×1、王兽の尾 ×1、上古の兜 ×1、深青の矿石 ×1	14800	450（最大 470）	0（最大 20）	天 124	3（+2、+5 时增加）
└天丛云剑	炼狱の阴火 ×1、**オオマガツヒ** ×1、黄金刀刃 ×2、爱の誓い ×2	40000	636（最大 656）	0（最大 20）	风 144	2（+2 时增加）
└大王刀・迦具土	大王の赤铠 ×4、**ヤソマガツヒ** ×2、常世王の鬼角 ×3、王者の光背 ×3	88880	549（最大 609）	0（最大 60）	火 152	3（+2、+4 时增加）
└皇刀・布都御魂	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、常世大王の鬼角 ×2、真兽の巨牙 ×2	99990	593（最大 633）	56（最大 96）	无	3（+2、+5 时增加）
└七星剑	皇刀・布都御魂 +9×1、圣德太子 Lv10×1（合成）	260000	568（最大 628）	0	天 85（最大 145）	3（+2、+4 时增加）
└草薙剑	七星剑 +9×1、**ヤマトタケル** Lv10×1（合成）	480000	563（最大 623）	0	天 187	3（+2、+5 时增加）

秘刀・素樱系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
秘刀・素樱	左近樱 ×1（完成樱花的所有依赖且好感度最大时获得）、黑い背甲 ×2、伊良太加 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	30000	578	6（最大 106）	无	3（+2、+4 时增加）

双刀

双つ刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
双つ刀	引つかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	500（购买时为 700）	105（最大 145）	0	无	1
├斩魂	黑い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、长い尾 ×3、裂けた甲胄 ×1	6500	185（最大 225）	10	无	2（+2 时增加）
│└斩魂・真打	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	340（最大 380）	17	无	2（+2 时增加）
└纳凉双刀	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不净の皮 ×1	2200	132（最大 172）	0（最大 40）	风 57	2（+2 时增加）
└盛夏招来	黑水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	186（最大 226）	0（最大 40）	风 81	2（+2 时增加）

忍刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
忍刀	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	700（购买时为 1800）	129	4（最大 24）	无	1
└上忍刀	大きな耳 ×3、深渊のたてがみ ×1、石化草木 ×1、变质した骨 ×1	2600	157	5（最大 25）	无	2（+2 时增加）
└拔忍刀	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	232	7（最大 27）	无	3（+2、+5 时增加）
└绝命	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、日の轮 ×2、太阳の雫 ×1	48000	321	0	毒 107（最大 187）	3（+2、+5 时增加）

绯双刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
绯双刀	裂魂の爪 ×2、大きな牙 ×2、铜矿石 ×2	1600	136	0	火 20（最大火 60）	1
└苍炎双刀	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙 ×1	5200	162	0	火 34（最大 74）	2（+2 时增加）

黑水丸・双系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・双	白糸 ×1、黑い外骨格 ×1、诱眠の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	149	0	水 22（最大 62）	2（+2 时增加）
└朱土丸・双	岩弹 ×2、白い外骨格× 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	236	0	地 35（最大 75）	3（+2、+5 时增加）
└渊丸・双	焦热の大爪 ×1、奈落の滴 ×1、冥界の滴 ×1、金刚杵 ×2	43200	329	0	毒 110（最大 170）	3（+2、+5 时增加）

青岚双刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚双刀	风切の蓝壳 ×1、烈风の尾 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	155（最大 175）	0（最大 20）	风 32	2（+2 时增加）
└闪天双刀	天切の赤壳 ×1、天刃兽尾 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	241（最大 261）	0（最大 20）	天 36	3（+2、+5 时增加）
└神风双刀	天冲角× 1、旋风尘× 1、天切の鬼角× 2、ひもろぎの枝× 2	44400	330（最大 350）	0（最大 20）	风 91	3（+2、+5 时增加）

崩山双刃系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山双刃	金刚毛 ×1、崩山の岩脚壳 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	186（最大 206）	0	地 17（最大 37）	2（+2 时增加）
└裂海双刃	冰白毛 ×1、海神の冰脚壳 ×1、赤化腕鳍 ×1、土潜の扇鳍 ×1	12200	264（最大 284）	0	水 39（最大 59）	3（+2、+6 时增加）
└奈落斩り	千曳の甲 ×1、背の磐座 ×2、海神の冻冰脚壳 ×3、丹 ×9	52000	404（最大 424）	0	地 18（最大 38）	3（+2、+5 时增加）

モノノフ制式・鬼斩系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼斩	火口 ×2、暴食の臼齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ツ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为“お得意样”可直接购买）	7000（购买时为 10000）	180（最大 220）	9	无	2（+2 时增加）
└鬼斩・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	8800	215（最大 255）	11	无	2（+2 时增加）
└鬼斩・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×3	25000	311（最大 351）	16	无	3（+2、+5 时增加）
└真・鬼斩	黄金刀 ×1、长鸣鸟の尾羽 ×2、手作り粮食 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×4	77700	375（最大 415）	19	无	3（+2、+5 时增加）

火鸟双绯剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
火鸟双绯剑	凶鸟の襟巻 ×1、凶鸟の足爪 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	193（最大 233）	0	火 28	3（+2、+5 时增加）
└辉鸟双翠剑	糸袋 ×3、辉鸟の襟巻 × 2、辉鸟の翼腕 ×1、大きな耳 ×5	18000	299（最大 359）	0	风 44	3（+2、+4 时增加）
└丽双剑・朱雀	天魔の硬脚壳 × 1、自在翼骨 ×2、辉鸟の鬼角 ×2、象牙の根付 ×9	58000	351（最大 391）	0	火 73	3（+2、+5 时增加）

裂空双刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
裂空双刀	黑い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为“上得意样”可直接购买）	6900（购买时为 9900）	163（最大 203）	0	风 57	3（+2、+5 时增加）
└割岚双刀	冰白毛 ×1、拍动石 ×1、硬い腰棘 ×1、青铜の剑 ×1	10000	214（最大 254）	0	风 75	3（+2、+5 时增加）
└天津风	天魔の刚尾 ×1、偏四角多面体 ×3、小ぶりの角 ×4、镜剑 ×2	66600	306（最大 346）	0	风 107	3（+2、+5 时增加）

岩斩り系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩斩り	滑走皮 ×1、土潜の腕鰭 ×1、不净の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	186	0（最大 20）	地 39（最大 59）	3（+2、+5 时增加）
└岳斩り	燃气袋 ×2、黄化腕鰭 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鰭 ×1	19600	290	0（最大 40）	地 61（最大 101）	3（+2、+4 时增加）
└星斩り	天魔の衣 ×1、土潜の硬扇鰭 ×2、炎潜の鬼角 ×2、树冰の枝 ×9	62300	354	0（最大 40）	地 74（最大 114）	3（+2、+4 时增加）

战双刀・火影系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战双刀・火影	建军の蓬发 ×1、炎击の拳 ×1、伸缩体 ×1、お守り袋 ×2	7600	213	0	火 31（最大 71）	3（+2、+5 时增加）
└战双刀・风魔	祸ツ军の髭 ×2、变异佩楯 ×1、千牙裂口 ×1、苦闷の声 ×2	22200	310	0	风 46（最大 86）	3（+2、+5 时增加）
└战双刀・百地	天魔の念珠 ×1、变异佩楯 ×2、幽冥の佩楯 ×2、大きな勾玉 ×9	64800	374	0	地 56（最大 136）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之双剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之双剑	蛇鳞甲皮 ×1、梦冰咒爪 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	219	0（最大 20）	水 46（最大 66）	3（+2、+5 时增加）
└巨蛇之双剑	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	324	0（最大 20）	风 48（最大 68）	3（+2、+6 时增加）
└应龙双剑	常夜の硬铠 ×2、爆ぜ螺环 ×2、苍巨蛇の角 ×2、砂漠のバラ ×4	67400	339	0（最大 20）	水 94（最大 114）	3（+2、+5 时增加）

双翼刀・岩翔系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
双翼刀・岩翔	爆ぜ岩 ×1、岩刃翼 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	256（最大 276）	0	地 24（最大 44）	3（+2、+5 时增加）
└双翼刀・黄珠	贪る牙 ×3、魔缘の鬼角片 ×1、腹鼓 ×3、净土の莲华 ×2	16200	332（最大 372）	0	地 75（最大 115）	2（+2 时增加）
└双翼刀・千重波	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	333（最大 353）	0	水 49（最大 69）	3（+2、+5 时增加）
└双翼刀・红珠	王兽の大尾 ×1、魔缘の蹴爪 ×2、迦楼罗の尾羽 ×2、歪んだ十手 ×4	68500	379（最大 399）	0	地 56（最大 76）	3（+2、+5 时增加）

焰魔双刀系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔双刀	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の腕壳 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	293（最大 333）	0	火 13	3（+2、+5 时增加）
└黑魔双刀	贪る牙 ×3、灼热の岩棘 ×1、腹鼓 ×3、净土の莲华 ×2	16200	338（最大 378）	0	地 76	2（+2 时增加）
└天魔双刀	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、灼热の岩棘 ×1、异界铁矿 ×1	54900	365（最大 425）	0	风 54	3（+2、+4 时增加）
└业魔双刀	搾魂の腕 ×1、白辉の爪 ×2、天魔の鬼角 ×2、志士の魂 ×4	72100	394（最大 454）	0	天 56	3（+2、+4 时增加）

塞ノ双剑系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ双剑	银のたてがみ ×1、甲壳炮 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	288	0（最大 20）	水 43	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ双剑	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	354	0（最大 40）	火 53	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ双碎剑	王兽の真牙 ×1、甲壳炮塔 ×2、吞天の火球 ×1、战火刀 ×4	74500	370	0（最大 40）	水 77	3（+2、+5 时增加）

秘剑・叶隐系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
秘剑・叶隐	塞の甲 ×1、真なる深渊の滴 ×1、涟 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为“神样”可直接购买）	12100（购买时为 17200）	296	0（最大 40）	天 28（最大 68）	3（+2、+4 时增加）
└秘剑・死狂	青い羽毛 ×2、だんだら羽织 ×1、黄金の头骨 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	352	0（最大 40）	天 33（最大 73）	3（+2、+4 时增加）
└秘剑・神威	常夜王の鬼角 ×1、蛇面の牙 ×2、ハク袋 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	396	0（最大 40）	天 37（最大 77）	3（+2、+4 时增加）
└影丸	秘剑・神威 +9×1、服部半藏 Lv10×1（合成）	260000	324	0	气绝 108（最大 168）	3（+2、+5 时增加）
└二天一刀	影丸 +9×1、宫本武蔵 Lv10×1（合成）	480000	397（最大 437）	20（最大 60）	无	3（+2、+4 时增加）

夜刀・双つ拵之系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・双つ拵え	夜刀主の腹甲 ×1、乱气の棘 ×1、灼热の岩棘 ×1、天津管麻 ×1	13500	304（最大 324）	0	天 45（最大 65）	3（+2、+5 时增加）
└破敌・护身	大地のヘソ ×2、漆黑の蛇 ×1、巨腕の刃棘 ×1、异形の太刀 ×2	28600	309	0	气绝 130（最大 190）	2（+2 时增加）
└龙神双剑	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、扩瘴の棘 ×1、铠碎き ×5	35400	363（最大 403）	0	水 54（最大 94）	3（+2、+4 时增加）
└八握ノ双剑	王者の光背 ×1、巨大な头骨 ×2、大龙尾 ×2、绯绯色の矿石 ×3	85900	412（最大 432）	0	风 39（最大 59）	3（+2、+5 时增加）
└阴阳秘刀	八握ノ双剑 +9×1、安倍晴明 Lv10×1（合成）	260000	362	0	水 54（最大 114）	3（+2、+5 时增加）
└月天	阴阳秘刀 +9×1、ツクヨミ Lv10×1（合成）	480000	399（最大 439）	0	水 79	3（+2、+5 时增加）

王双刀・天之尾羽张系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王双刀・天之尾羽张	常夜の铠 ×1、黄金刀刃 ×1、上古の兜 ×1、深青の矿石 ×1	14800	288（最大 308）	0（最大 20）	天 79	3（+2、+5 时增加）
└八重垣ノ双剑	炼狱の阴火 ×1、常夜の兜 ×2、王者の翼 ×2、爱の誓い ×2	40000	407（最大 427）	0（最大 20）	风 92	2（+2 时增加）
└大王双刀・火速日	大王の赤铠 ×4、ヤソマガツヒ ×2、黄金刀 ×3、王兽の锐爪 ×3	88880	351（最大 391）	0（最大 40）	火 97	3（+2、+4 时增加）
└皇双刀・经津主	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、常世大王の鬼角 ×2、大王の光背 ×2	99990	380（最大 400）	36（最大 56）	无	3（+2、+5 时增加）
└小乌丸	皇双刀・经津主 +9×1、平清盛 Lv10×1（合成）	260000	363	0（最大 40）	天 54（最大 94）	3（+2、+4 时增加）
└大通连・小通连	小乌丸 +9×1、铃鹿御前 Lv10×1（合成）	480000	400	0（最大 60）	天 80	3（+2、+4 时增加）

隐剑・千鸟系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
隐剑・千鸟	錆びた手里剑 ×1（完成速鸟的所有依赖且好感度最大时获得）、黑い背甲 ×2、净土の莲华 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	30000	370（最大 430）	4（最大 64）	无	3（+2、+4 时增加）

枪

大身枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
大身枪	引つかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	500（购买时为 700）	188（最大 228）	0	无	1
┣战阵枪	蛇皮 ×3、鬼の头骨 ×2、巨大な莲の叶 ×2	900	213（最大 253）	11	无	1
┃ ┗穿	黑い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、长い尾 ×3、裂けた甲胄 ×1	6500	333（最大 373）	17	无	2（+2 时增加）
┃ ┗穿・真打	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	611（最大 671）	31	无	2（+2 时增加）
でんでん枪	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不净の皮 ×1	2200	238	0（最大 40）	天 103	2（+2 时增加）
┗退魔鼓	黑水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	376	0	气绝 126（最大 186）	2（+2 时增加）

防人枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
防人枪	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	700（购买时为 1800）	238	0（最大 40）	无	1
┗检非违使枪	大きな耳 ×3、深渊のたてがみ ×1、石化草木 ×1、变质した骨 ×1	2600	249	0	毒 83	2（+2 时增加）
┗御陵卫士枪	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	417	13（最大 53）	无	3（+2、+6 时增加）
┗神宫卫士枪	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、天竺钢 ×2、太阳の雫 ×1	48000	653	20（最大 80）	无	3（+2、+5 时增加）

朱枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
朱枪	裂魂の爪 ×2、大きな牙 ×2、铜矿石 ×2	1600	244	0	火 36（最大 76）	1
┗苍炎枪	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙 ×1	5200	290	0	火 61（最大 101）	2（+2 时增加）
┗白炎枪	大地のヘソ ×2、谜の大爪 ×3、朽ちた大铠 ×1、夜暗の纱布 ×1	28600	584	0	火 87（最大 167）	3（+2、+5 时增加）

黑水丸・尖系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・尖	白糸 ×1、深渊の镰 ×1、诱眠の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	267	0	水 40（最大 80）	2（+2 时增加）
┗朱土丸・尖	岩弹 ×2、真渊の镰× 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	423	0	地 63（最大 123）	3（+2、+5 时增加）
┗渊丸・尖	焦热の大爪 ×1、漆黑の外骨格 ×3、纯白の外骨格 ×3、金刚杵 ×2	43200	590	0	毒 197（最大 297）	3（+2、+5 时增加）

青岚枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚枪	风切の蓝壳 ×1、斩空刃 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	278（最大 298）	0（最大 20）	风 58	2（+2 时增加）
┗闪天枪	天切の赤壳 ×1、斩天刃 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	433（最大 453）	0（最大 20）	天 64	3（+2、+5 时增加）
┗神风枪	天冲角× 1、风切の硬脚甲× 2、斩天锐刃× 2、ひもろぎの枝× 2	44400	593（最大 633）	0（最大 40）	风 164	3（+2、+5 时增加）

崩山豪枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山豪枪	金刚毛 ×1、崩山の岩腕壳 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	335（最大 355）	0	地 31（最大 51）	2（+2 时增加）
┗裂海豪枪	冰白毛 ×1、海神の冰腕壳 ×1、赤化腕鳍 ×1、土潜の扇鳍 ×1	12200	474（最大 514）	0	水 71（最大 111）	3（+2、+6 时增加）
┗奈落贯き	千曳の甲 ×1、崩山の磐脚壳 ×3、背の龙宫 ×2、耐火草 ×9	52000	726（最大 766）	0	地 33（最大 73）	3（+2、+5 时增加）

モノノフ制式・鬼贯系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼贯	火口 ×2、暴食の臼齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ツ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为“お得意样”可直接购买）	7000（购买时为 10000）	324（最大 364）	17	无	2（+2 时增加）
┗鬼贯・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	8800	386（最大 426）	20	无	2（+2 时增加）
┗鬼贯・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×3	25000	558（最大 618）	28	无	3（+2、+5 时增加）
┗真・鬼贯	黄金刀 ×1、アラハバキ ×2、禁书 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×4	77700	673（最大 733）	34	无	3（+2、+5 时增加）

火鸟绯骑枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
火鸟绯骑枪	凶鸟の襟卷 ×1、热い胸壁 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	346（最大 386）	0	火 51	3（+2、+5 时增加）
┗辉鸟翠骑枪	糸袋 ×3、辉鸟の襟卷× 2、辉鸟の鬼角片 ×1、长い尾 ×5	18000	536（最大 616）	0	风 80	3（+2、+5 时增加）
┗炎骑枪・フェニックス	天魔の硬脚壳× 1、凶鸟の蹴爪 ×2、雷电の胸壁 ×2、樱花烂漫 ×9	58000	630（最大 690）	0	火 132	3（+2、+5 时增加）

刚枪・岩裂系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
刚枪・岩裂	黑い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为“上得意样”可直接购买）	6900（购买时为 9900）	343	0（最大 20）	地 51（最大 71）	3（+2、+5 时增加）
┗刚枪・根裂	冰白毛 ×1、燃え盛る冰刀 ×1、硬い腰棘 ×1、青铜の剑 ×1	10000	450	0（最大 40）	地 67（最大 107）	3（+2、+6 时增加）
┗刚枪・地裂	天魔の刚尾 ×1、偏四角多面体 ×3、小ぶりの角 ×4、三千世界の莲华 ×2	66600	645	0（最大 40）	地 96（最大 136）	3（+2、+6 时增加）

岩贯き系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩贯き	滑走皮 ×1、土潜の鬼角片 ×1、不净の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	333	0（最大 20）	地 70（最大 90）	3（+2、+5 时增加）
┗岳贯き	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19600	521	0（最大 60）	地 109（最大 169）	3（+2、+4 时增加）
┗星贯き	天魔の衣 ×1、赤化锐爪 ×2、黄化锐爪 ×2、银竹 ×9	62300	635	0（最大 60）	地 133（最大 193）	3（+2、+4 时增加）

战枪・烈火系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战枪・烈火	建军の蓬发 ×1、建军の鬼角片 ×1、伸缩体 ×1、お守り袋 ×2	7600	383	0	火 57（最大 117）	3（+2、+5 时增加）
┗战枪・灾风	祸ツ军の髭 ×2、唤炎の豪腕 ×1、召冰の豪腕 ×1、苦闷の声 ×2	22200	557	0	风 83（最大 163）	3（+2、+5 时增加）
┗战枪・动地	天魔の念珠 ×1、炎击の刚拳 ×2、地击の刚拳 ×2、大地の愿い ×9	64800	671	0	地 100（最大 220）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之枪	蛇鳞甲皮 ×1、白水蛇の皮 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	394	0（最大 20）	水 82（最大 102）	3（+2、+5 时增加）
┗朽绳之枪	贪る牙 ×3、潮满珠 ×1、腹鼓 ×3、独钴杵 ×2	16200	514	0（最大 40）	气绝 217	2（+2 时增加）
┗巨蛇之枪	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	581	0（最大 40）	风 87（最大 127）	3（+2、+5 时增加）
┗俱利伽罗龙枪	常夜の硬铠 ×2、白水蛇の真皮 ×2、风雷大咒爪 ×2、勇ましい埴轮 ×4	67400	608	0（最大 40）	水 168（最大 208）	3（+2、+5 时增加）

翼枪・岩羽系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼枪・岩羽	爆ぜ岩 ×1、岩刃翼 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	459（最大 499）	0	地 43（最大 83）	3（+2、+5 时增加）
└翼枪・频波	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	598（最大 658）	0	水 89（最大 149）	3（+2、+4 时增加）
└翼枪・苏芳	王兽の大尾 ×1、魔缘の尾羽 ×2、冻冰刃翼 ×2、花魁かんざし ×4	68500	681（最大 721）	0	地 102（最大 142）	3（+2、+5 时增加）

焰魔大枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔大枪	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の腕壳 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	527（最大 567）	0	火 23	3（+2、+5 时增加）
└天魔刚枪	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、灼热の岩棘 ×1、异界铁矿 ×1	54900	655（最大 715）	0	风 98	3（+2、+5 时增加）
└业魔真枪	搾魂の腕 ×1、劫火の岩棘 ×2、天雷の爪 ×2、歪んだ炮弹 ×4	72100	708（最大 808）	0	天 106	3（+2、+4 时增加）

塞ノ大枪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ大枪	银のたてがみ ×1、甲壳主炮 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	517	0（最大 60）	水 77	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ巨枪	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	636	0（最大 60）	火 95	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ碎枪	王兽の真牙 ×1、雷冰の岚 ×1、火炎主炮 ×2、折れた皆朱枪 ×4	74500	664	0（最大 60）	水 139	3（+2、+5 时增加）

灵枪・阿良々岐系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
灵枪・阿良々岐	塞の甲 ×1、真なる深渊の滴 ×1、涟 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为“神样”可直接购买）	12100（购买时为 17200）	530（最大 590）	0	天 50（最大 110）	3（+2、+4 时增加）
└灵枪・武塔	青い羽毛 ×2、だんだら羽织 ×1、黄金の头骨 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	632（最大 692）	0	天 60（最大 120）	3（+2、+4 时增加）
└灵枪・五百津真贤木	常夜王の鬼角 ×1、千曳の甲 ×2、光精 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	710（最大 770）	0	天 67（最大 127）	3（+2、+4 时增加）
└岩融	灵枪・五百津真贤木 +9×1、弁庆 Lv10×1（合成）	260000	680（最大 760）	0	火 64	3（+2、+4 时增加）
└池中之月	岩融 +9×1、宝蔵院胤栄 Lv10×1（合成）	480000	624	0	气绝 214（最大 334）	3（+2、+4 时增加）

夜刀・枪拵之系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・枪拵え	夜刀主の腹甲 ×1、碎けた头盖 ×1、灼热の岩棘 ×1、天津管麻 ×1	13500	546（最大 586）	0	天 81（最大 121）	3（+2、+5 时增加）
└龙神枪	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、夜刀主の鬼角 ×1、铠碎き ×5	35400	651（最大 711）	0	水 97（最大 157）	3（+2、+4 时增加）
└御手杵・翠	王者の光背 ×1、夜刀の大蛇身 ×2、苍腕甲 ×2、小ぶりの角 ×3	85900	739（最大 779）	0	风 70（最大 110）	3（+2、+5 时增加）
└护国贯彻	御手杵・翠 +9×1、土方岁三 Lv10×1（合成）	260000	650	0（最大 40）	地 97（最大 137）	3（+2、+5 时增加）
└天沼矛	护国贯彻 +9×1、イザナギ Lv10×1（合成）	480000	717	0	天 143（最大 243）	3（+2、+6 时增加）

王枪・天之逆矛系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王枪・天之逆矛	常夜の铠 ×1、王兽の大爪 ×1、上古の兜 ×1、深青の矿石 ×1	14800	516（最大 536）	0（最大 20）	天 143	3（+2、+5 时增加）
└无骨	炼狱の阴火 ×1、オオマガツヒ ×1、王兽の大牙 ×2、爱の誓い ×2	40000	731（最大 771）	0（最大 40）	风 166	2（+2 时增加）
└大王枪・日矛	大王の赤铠 ×4、ヤソマガツヒ ×2、王兽の真牙 ×3、搾魂の腕 ×3	88880	630（最大 690）	0（最大 60）	火 175	3（+2、+4 时增加）
└皇枪・天之御柱	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、真兽の巨爪 ×2、真兽の巨尾 ×2	99990	681（最大 721）	64（最大 104）	无	3（+2、+5 时增加）
└日本号	皇枪・天之御柱 +9×1、后藤又兵卫 Lv10×1（合成）	260000	653（最大 693）	0	风 97（最大 137）	3（+2、+5 时增加）
└蜻蛉切	日本号 +9×1、本多忠胜 Lv10×1（合成）	480000	718（最大 758）	0（最大 40）	风 143	3（+2、+6 时增加）

尖枪・疾风系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
尖枪・疾风	枪刃の欠片 ×1（完成息吹的所有依赖且好感度最大时获得）、黑い背甲 ×2、伊良太加 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	30000	607（最大 707）	64	无	3（+2、+4 时增加）

手甲

粉碎手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
粉碎手甲	引つかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	500（购买时为 700）	237（最大 277）	0	无	1
├铁槌	黑い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、长い尾 ×3、裂けた甲冑 ×1	6500	417（最大 457）	21	无	2（+2 时增加）
│└铁槌・真打	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	765（最大 845）	39	无	2（+2 时增加）
└红白まんじゅう	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不净の皮 ×1	2200	297（最大 337）	0	天 129	2（+2 时增加）
└鬼まんじゅう	黑水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	470	0	毒 157（最大 237）	2（+2 时增加）

金刚手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
金刚手甲	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	700（购买时为 1800）	289	9（最大 29）	无	1
└仁王手甲	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	522	16（最大 76）	无	3（+2、+5 时增加）
└执金刚拳	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、天竺钢 ×2、太阳の雫 ×1	48000	721	0（最大 80）	气绝 241	3（+2、+5 时增加）

赤金手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
赤金手甲	裂魂の爪 ×2、大きな牙 ×2、铜矿石 ×2	1600	306（最大 326）	0	火 45（最大 65）	1
└苍炎手甲	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙 ×1	5200	363（最大 383）	0	火 76（最大 96）	2（+2 时增加）
└白炎手甲	大地のヘソ ×2、谜の大爪 ×3、朽ちた大铠 ×1、夜暗の纱布 ×1	28600	731（最大 791）	0	火 109（最大 169）	3（+2、+5 时增加）
└狱炎手甲	王兽の锐爪 ×1、绝望のうめき ×2、アラハバキ ×2、万象のまどろみ ×1	71000	838（最大 898）	0	火 125（最大 185）	3（+2、+5 时增加）

黑水丸・刚系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・刚	白糸 ×1、黑い外骨格 ×1、诱眠の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	334	0	水 50（最大 110）	2（+2 时增加）
└朱土丸・刚	岩弹 ×2、白い外骨格× 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	530	0	地 79（最大 159）	3（+2、+5 时增加）
└渊丸・刚	焦热の大爪 ×1、深渊の锐爪 ×2、真渊の锐爪 ×2、金刚杵 ×2	43200	738	0	毒 246（最大 366）	3（+2、+5 时增加）

青岚手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚手甲	风切の蓝壳 ×1、风切の爪 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	348（最大 368）	0（最大 20）	风 73	2（+2 时增加）
└闪天手甲	天切の赤壳 ×1、天切の爪 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	542（最大 562）	0（最大 20）	天 81	3（+2、+5 时增加）
└神风手甲	天冲角× 1、斩空锐刃× 2、煌天光× 1、八幡神像× 2	44400	741（最大 781）	0（最大 40）	风 205	3（+2、+5 时增加）

崩山手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山手甲	金刚毛 ×1、崩山の岩脚壳 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	419（最大 439）	0	地 39（最大 59）	2（+2 时增加）

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
└裂海手甲	冰白毛 ×1、海神の冰脚壳 ×1、赤化爪 ×1、赤热の爪 ×1	12200	593（最大 633）	0	水 88（最大 128）	3（+2、+6 时增加）
└奈落打ち	千曳の甲 ×1、崩山の磐腕壳 ×2、潮 ×1、丹 ×9	52000	909（最大 969）	0	地 41（最大 101）	3（+2、+5 时增加）

モノノフ制式・鬼爆系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼爆	火口 ×2、暴食の臼齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ツ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为"お得意样"可直接购买）	7000（购买时为 10000）	405（最大 445）	21	无	2（+2 时增加）
└鬼爆・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	8800	484（最大 524）	25	无	2（+2 时增加）
└鬼爆・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×3	25000	699（最大 759）	35	无	3（+2、+5 时增加）
└真・鬼爆	黄金刀 ×1、八幡神像 ×2、玄翁 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×4	77700	842（最大 922）	43	无	3（+2、+5 时增加）

火鸟绯手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
火鸟绯手甲	凶鸟の襟巻 ×1、绯纹翼 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	433（最大 473）	0	火 64	3（+2、+5 时增加）
└磷火手甲	滑走皮 ×1、阳炎 ×1、蓄电体 ×1、猫目石 ×1	7300	499（最大 559）	0	火 113	2（+2 时增加）
└辉鸟翠手甲	糸袋 ×3、辉鸟の襟巻× 2、痺れる胸壁 ×1、长い尾 ×5	18000	671（最大 751）	0	风 100	3（+2、+4 时增加）
└炎拳・ガントレット	天魔の硬脚壳× 1、凶鸟の羽根尾 ×2、辉鸟の蹴爪 ×2、象牙の根付 ×9	58000	789（最大 869）	0	火 166	3（+2、+5 时增加）

飓风拳系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
飓风拳	黑い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为"上得意样"可直接购买）	6900（购买时为 9900）	366	0	风 129（最大 189）	3（+2、+5 时增加）
└爆风拳	冰白毛 ×1、燃え盛る冰刀 ×1、叹鸣囊 ×1、小さな土偶 ×1	10000	480	0	风 169（最大 249）	3（+2、+5 时增加）
└疾风怒涛	天魔の刚尾 ×1、偏四角多面体 ×3、小ぶりの角 ×4、名物茶器 ×2	66600	686	0	风 242（最大 362）	3（+2、+5 时增加）

岩砕き系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩砕き	滑走皮 ×1、削岩齿 ×1、不净の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	417	0（最大 40）	地 87（最大 127）	3（+2、+5 时增加）
└岳砕き	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19600	652	0（最大 60）	地 137（最大 197）	3（+2、+4 时增加）
└星砕き	天魔の衣 ×1、赤化刚腕鳍 ×2、黄化刚腕鳍 ×2、树冰の枝 ×9	62300	796	0（最大 80）	地 167（最大 247）	3（+2、+4 时增加）

战拳・业火系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战拳・业火	建军の蓬发 ×1、异形佩楯 ×1、伸缩体 ×1、お守り袋 ×2	7600	479	0	火 71（最大 151）	3（+2、+5 时增加）
└战拳・烈风	祸ツ军の髭 ×2、炎击の刚拳 ×1、冰击の刚拳 ×1、绝望の声 ×2	22200	697	0	风 104（最大 204）	3（+2、+5 时增加）
└战拳・轰地	天魔の念珠 ×1、冰击の刚拳 ×2、雷击の刚拳 ×2、大きな勾玉 ×9	64800	840	0	地 126（最大 266）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之手甲系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之手甲	蛇鳞甲皮 ×1、螺环の欠片 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	493	0（最大 40）	水 103（最大 143）	3（+2、+5 时增加）
└巨蛇之手甲	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	728	0（最大 60）	风 109（最大 169）	3（+2、+6 时增加）
└吞拳・うわばみ	常夜の硬铠 ×2、梦冰大咒爪 ×2、龙珠 ×2、砂漠のバラ ×4	67400	761	0（最大 80）	水 211（最大 291）	3（+2、+4 时增加）

翼拳・天狗嘴系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼拳・天狗嘴	爆ぜ岩 ×1、魔缘の鸟爪 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	575（最大 615）	0	地 54（最大 94）	3（+2、+5 时增加）
└翼拳・狭雾	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	748（最大 808）	0	水 112（最大 172）	3（+2、+5 时增加）
└翼拳・绯燕	王兽の大尾 ×1、浮游宝石 ×1、青い羽毛 ×2、歪んだ十手 ×4	68500	853（最大 933）	0	地 127（最大 207）	3（+2、+4 时增加）

焰魔大拳系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔大拳	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の脚壳 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	659（最大 719）	0	火 29	3（+2、+5 时增加）
└罗刹手甲	贪る牙 ×3、赤热の爪 ×1、腹鼓 ×3、净土の莲华 ×2	16200	761（最大 821）	0	地 172	2（+2 时增加）
└天魔刚拳	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、业炎莲华 ×1、异界铁矿 ×1	54900	819（最大 919）	0	风 122	3（+2、+4 时增加）
└业魔真拳	搾魂の腕 ×1、狱炎莲华 ×2、天变の岩棘 ×2、志士の魂 ×4	72100	886（最大 986）	0	天 132	3（+2、+4 时增加）

塞ノ硬拳系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ硬拳	银のたてがみ ×1、放电角 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	648	0（最大 60）	水 97	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ巨拳	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	796	0（最大 80）	火 119	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ砕拳	王兽の真牙 ×1、龙巻の尾 ×2、黄泉の刚尾 ×1、战火刀 ×4	74500	830	0（最大 80）	水 174	3（+2、+5 时增加）

天拳・慈恩系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
天拳・慈恩	塞の甲 ×1、天光 ×1、浮游石 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为"神样"可直接购买）	12100（购买时为 17200）	663（最大 703）	0（最大 40）	天 63	3（+2、+5 时增加）
└天拳・王冠	青い羽毛 ×2、异文钱 ×1、短い足 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	790（最大 850）	0（最大 60）	天 75	3（+2、+4 时增加）
└天拳・观音手	常夜王の鬼角 ×1、蛇面の牙 ×2、ハク袋 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	889（最大 929）	0（最大 40）	天 84	3（+2、+5 时增加）
└古今无双	天拳・观音手 +9×1、雷电为右エ门 Lv10×1（合成）	260000	689	0	气绝 284（最大 424）	3（+2、+4 时增加）
└角力神	古今无双 +9×1、野见宿祢 Lv10×1（合成）	480000	919（最大 999）	18	无	3（+2、+5 时增加）

夜刀・手甲拵え系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・手甲拵え	夜刀主の腹甲 ×1、巨腕甲 ×1、业炎莲华 ×1、天津管麻 ×1	13500	684（最大 724）	0	天 102（最大 142）	3（+2、+5 时增加）
└龙神手甲	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、扩瘴の棘 ×1、踏み拔く大足 ×5	35400	815（最大 895）	0	水 122（最大 202）	3（+2、+4 时增加）
└猛拳・建御名方	王者の光背 ×1、夜刀主の鬼角 ×2、振武の豪腕 ×2、幻兽骨 ×3	85900	924（最大 984）	0	风 88（最大 148）	3（+2、+5 时增加）
└东照权现	猛拳・建御名方 +9×1、徳川家康 Lv10×1（合成）	260000	895	0（最大 60）	水 40（最大 100）	3（+2、+5 时增加）
└熊落	东照权现 +9×1、坂田金时 Lv10×1（合成）	480000	808	0	水 269（最大 429）	3（+2、+4 时增加）

王拳・天手力雄系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王拳・天手力雄	常夜の铠 ×1、王兽の大牙 ×1、巨腕の刃棘 ×1、深青の矿石 ×1	14800	647（最大 687）	0（最大 40）	天 179	3（+2、+5 时增加）
└骨食	炼狱の阴火 ×1、常夜の兜 ×2、王兽の大爪 ×2、爱の誓い ×2	40000	915（最大 955）	0（最大 40）	风 207	2（+2 时增加）
└大王拳・天津瓮星	大王の赤铠 ×4、ヤソマガツヒ ×2、王兽の大尾 ×3、王兽の锐爪 ×3	88880	789（最大 849）	0（最大 60）	火 219	3（+2、+4 时增加）
└皇拳・武瓮槌	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、真兽の巨牙 ×2、真兽の巨尾 ×2	99990	853（最大 893）	80（最大 120）	无	3（+2、+5 时增加）
└风林火山	皇拳・武瓮槌 +9×1、武田信玄 Lv10×1（合成）	260000	858（最大 898）	0（最大 40）	火 81	3（+2、+5 时增加）
└苏民将来	风林火山 +9×1、スサノオ Lv10×1（合成）	480000	810	0（最大 80）	火 269	3（+2、+6 时增加）

刚拳・不二系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
刚拳・不二	历战の证 ×1（完成富岳的所有依赖且好感度最大时获得）、黑い背甲 ×2、军配团扇 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	30000	759（最大 879）	80	无	3（+2、+4 时增加）

锁镰

大锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
大锁镰	引つかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	500（购买时为 700）	142（最大 182）	0	无	1
├飞燕	黑い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、长い尾 ×3、裂けた甲胄 ×1	6500	250（最大 290）	13	无	2（+2 时增加）
│└飞燕・真打	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	459（最大 499）	23	无	2（+2 时增加）
けんだま	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不净の皮 ×1	2200	179（最大 219）	0	天 78	2（+2 时增加）
└宝珠けんだま	黑水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	252（最大 292）	0	天 109	2（+2 时增加）

乱破ノ锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
乱破ノ锁镰	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	700（购买时为 1800）	174	6（最大 26）	无	1
└上忍ノ锁镰	大きな耳 ×3、深渊のたてがみ ×1、石化草木 ×1、变质した骨 ×1	2600	212	7（最大 27）	无	2（+2 时增加）
└拔忍ノ锁镰	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	323	0（最大 60）	无	3（+2、+4 时增加）
└志能备	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、金刚石 ×2、太阳の雫 ×1	48000	491	15（最大 55）	无	3（+2、+5 时增加）

朱ノ锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
朱ノ锁镰	裂魂の爪 ×2、大きな牙 ×2、铜矿石 ×2	1600	183（最大 203）	0	火 27（最大 47）	1
└苍炎ノ锁镰	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙 ×1	5200	218（最大 238）	0	火 45（最大 65）	2（+2 时增加）

黑水丸・裂破系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・裂破	白糸 ×1、深渊の镰 ×1、诱眠の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	201	0	水 30（最大 70）	2（+2 时增加）
└朱土丸・裂破	岩弹 ×2、真渊の镰× 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	318	0	地 47（最大 87）	3（+2、+5 时增加）
└渊丸・裂破	焦热の大爪 ×1、深渊の敏镰 ×2、真渊の敏镰 ×2、金刚杵 ×2	43200	444	0	毒 148（最大 228）	3（+2、+5 时增加）

青岚锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚锁镰	风切の蓝壳 ×1、斩空刃 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	209（最大 229）	0（最大 20）	风 44	2（+2 时增加）
└闪天锁镰	天切の赤壳 ×1、斩天刃 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	326（最大 346）	0（最大 20）	天 48	3（+2、+5 时增加）
└神风锁镰	天冲角× 1、风切の鬼角× 2、天切の锐爪× 2、八幡神像× 2	44400	445（最大 465）	0（最大 20）	风 123	3（+2、+5 时增加）

崩山锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山锁镰	金刚毛 ×1、崩山の鬼角片 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	252（最大 272）	0	地 24（地 44）	2（+2 时增加）
└裂海锁镰	冰白毛 ×1、海神の鬼角片 ×1、赤化爪 ×1、赤热の爪 ×1	12200	356（最大 376）	0	水 53（最大 73）	3（+2、+6 时增加）
└奈落割り	千曳の甲 ×1、流山 ×1、海神の冻冰腕壳 ×2、耐火草 ×9	52000	546（最大 586）	0	地 24（最大 64）	3（+2、+5 时增加）

モノノフ制式・鬼裂系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼裂	火口 ×2、暴食の臼齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ツ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为“お得意样”可直接购买）	7000（购买时为 10000）	243（最大 283）	13	无	2（+2 时增加）
└鬼裂・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	8800	290（最大 330）	15	无	2（+2 时增加）
└鬼裂・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×3	25000	420（最大 460）	21	无	3（+2、+5 时增加）
└真・鬼裂	黄金刀 ×1、下天の炎 ×2、魂振る御币 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×4	77700	506（最大 566）	26	无	3（+2、+5 时增加）

翼锁嘴镰・火鸟系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼锁嘴镰・火鸟	凶鸟の襟巻 ×1、凶鸟の翼腕 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	260（最大 300）	0	火 39	3（+2、+5 时增加）
└翼锁嘴镰・辉鸟	糸袋 ×3、辉鸟の襟巻× 2、雷纹翼 ×1、蓄电体 ×2	18000	403（最大 463）	0	风 60	3（+2、+4 时增加）
└灵刃・鸟枢沙摩	天魔の硬脚壳× 1、业魔纹翼 ×2、业雷纹翼 ×2、樱花烂漫 ×9	58000	475（最大 515）	0	火 99	3（+2、+5 时增加）

カマイタチ系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
カマイタチ	黑い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为“上得意样”可直接购买）	6900（购买时为 9900）	220	0	风 77（最大 117）	3（+2、+5 时增加）
└カマイタチ·改	冰白毛 ×1、水灵 ×1、叹鸣囊 ×1、小さな土偶 ×1	10000	289	0	风 101（最大 161）	3（+2、+5 时增加）
└真・カマイタチ	天魔の刚尾 ×1、偏四角多面体 ×3、小ぶりの角 ×4、异形小判 ×2	66600	413	0	风 145（最大 245）	3（+2、+4 时增加）
└穷奇	王者の锐爪 ×1、绝望のうめき ×2、アラハバキ ×2、万象のまどろみ ×1	71000	504	0	风 75（最大 155）	3（+2、+5 时增加）

岩裂き系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩裂き	滑走皮 ×1、土潜の鬼角片 ×1、不净の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	250	0（最大 20）	地 52（最大 72）	3（+2、+5 时增加）
└岳裂き	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19600	392	0（最大 40）	地 82（最大 122）	3（+2、+4 时增加）
└星裂き	天魔の衣 ×1、赤化锐爪 ×2、炎潜の硬扇鳍 ×2、银竹 ×9	62300	478	0（最大 60）	地 100（最大 160）	3（+2、+4 时增加）

战刃・劫火系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战刃・劫火	建军の蓬发 ×1、冰击の拳 ×1、伸缩体 ×1、お守り袋 ×2	7600	288	0	火 43（最大 83）	3（+2、+5 时增加）
└战刃・旋风	祸ツ军の髭 ×2、唤炎の豪腕 ×1、召冰の豪腕 ×1、绝望の声 ×2	22200	419	0	风 62（最大 122）	3（+2、+5 时增加）
└战刃・卒土	天魔の念珠 ×1、唤炎の豪腕 ×2、唤地の豪腕 ×2、大地の愿い ×9	64800	505	0	地 75（最大 175）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之锁镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之锁镰	蛇鳞甲皮 ×1、白水蛇の皮 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	296	0（最大 20）	水 62（最大 82）	3（+2、+5 时增加）
└巨蛇之锁镰	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	437	0（最大 40）	风 65（最大 105）	3（+2、+6 时增加）
└九头龙之锁镰	常夜の硬铠 ×2、黑水蛇の角 ×2、巨蛇女の鬼角 ×2、勇ましい埴轮 ×4	67400	457	0（最大 40）	水 126（最大 166）	3（+2、+5 时增加）

翼刃・岩浪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼刃・岩浪	爆ぜ岩 ×1、岩刃翼 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	345（最大 365）	0	地 32（最大 52）	3（+2、+5 时增加）
└翼刃・雾冰	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	450（最大 510）	0	水 67（最大 127）	3（+2、+4 时增加）

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
└べにつばさ	王兽の大尾 ×1、魔缘の鬼角 ×2、飞翔冰河 ×1、花魁かんざし ×4	68500	512（最大 552）	0	地 76（最大 116）	3（+2、+5 时增加）

焰魔大刃系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔大刃	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の尾 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	396（最大 436）	0	火 18	3（+2、+5 时增加）
└天魔刚刃	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、业炎莲华 ×1、异界铁矿 ×1	54900	492（最大 532）	0	风 73	3（+2、+5 时增加）
└业魔真刃	搾魂の腕 ×1、焰魔の鬼角 ×2、暗黑光 ×2、歪んだ炮弹 ×4	72100	532（最大 612）	0	天 79	3（+2、+4 时增加）

塞ノ大刃系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ大刃	银のたてがみ ×1、风卷の尾 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	389	0（最大 40）	水 58	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ巨刃	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	478	0（最大 40）	火 71	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ碎刃	王兽の真牙 ×1、岐塞の鬼角 ×2、焦热の大爪 ×2、折れた皆朱枪 ×4	74500	499	0（最大 60）	水 105	3（+2、+5 时增加）

天锁地镰系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
天锁地镰	塞の甲 ×1、天光 ×1、浮游石 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为“神样”可直接购买）	12100（购买时为 17200）	398（最大 438）	0（最大 40）	天 37	3（+2、+4 时增加）
└乾坤锁镰	青い羽毛 ×2、异文钱 ×1、短い足 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	475（最大 495）	0（最大 20）	天 45	3（+2、+5 时增加）
└森罗万象	常夜王の鬼角 ×1、千曳の甲 ×2、光精 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	534（最大 554）	0（最大 20）	天 50	3（+2、+6 时增加）
└首薙镰	森罗万象 +9×1、肉户梅轩 Lv10×1（合成）	260000	438	0	毒 146（最大 226）	3（+2、+5 时增加）
└ヨモツイクサ	首薙镰 +9×1、イザナミ Lv10×1（合成）	480000	483	0	气绝 161（最大 241）	3（+2、+5 时增加）

夜刀・镰拵之系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・镰拵え	夜刀主の腹甲 ×1、尚武の腕 ×1、业炎莲华 ×1、天津管麻 ×1	13500	411（最大 451）	0	天 61（最大 101）	3（+2、+4 时增加）
└白蛇ミシャグジ	大地のヘソ ×2、漆黑の蛇 ×1、巨腕の刃棘 ×1、异形の太刀 ×2	28600	418	0	气绝 176（最大 256）	2（+2 时增加）
└龙神ノ锁镰	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、夜刀主の鬼角 ×1、踏み拔く大足 ×5	35400	490（最大 530）	0	水 73（最大 113）	3（+2、+6 时增加）
└刈命	王者の锐爪 ×1、豪腕の刃棘 ×2、アラハバキ ×2、万象のまどろみ ×1	71000	549（最大 589）	0	天 124（最大 164）	2（+2 时增加）
└灵刃・神度	王者の光背 ×1、尚武の豪腕 ×2、苍腕の刃棘 ×2、绯绯色の矿石 ×3	85900	555（最大 615）	0	风 52（最大 112）	3（+2、+4 时增加）
└天龙骏马	灵刃・神度 +9×1、坂本龙马 Lv10×1（合成）	260000	488（最大 528）	0（最大 40）	火 73	3（+2、+4 时增加）
└牛若天狗	天龙骏马 +9×1、源义经 Lv10×1（合成）	480000	539	0（最大 40）	风 107（最大 147）	3（+2、+5 时增加）

王刃・都牟刈系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王刃・都牟刈	常夜の铠 ×1、黄金の腕甲 ×1、巨腕の刃棘 ×1、深青の矿石 ×1	14800	388（最大 428）	0（最大 40）	天 107	3（+2、+4 时增加）
└大刃・十握	炼狱の阴火 ×1、オオマガツヒ ×1、王兽の尾 ×2、爱の誓い ×2	40000	549（最大 569）	0（最大 20）	风 124	2（+2 时增加）
└大王刃・大叶刈	大王の赤铠 ×4、ヤソマガツヒ ×2、黄金刀 ×3、王兽の锐爪 ×3	88880	474（最大 514）	0（最大 40）	火 131	3（+2、+4 时增加）
└皇刃・阿迟锄高日子根	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、大王の巨斧 ×2、雷咒の腕 ×2	99990	512（最大 532）	48（最大 68）	无	3（+2、+5 时增加）
└第六天魔王	皇刃・阿迟锄高日子根 +9×1、织田信长 Lv10×1（合成）	260000	491（最大 551）	0	天 73（最大 133）	3（+2、+4 时增加）
└魔风刃	第六天魔王 +9×1、风魔小太郎 Lv10×1（合成）	480000	540	0（最大 60）	风 108	3（+2、+5 时增加）

秘刃・稻荷系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
秘刃・稻荷	姐样人形 ×1（完成初穗的所有依赖且好感度最大时获得）、黑い背甲 ×2、宵の明星 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	30000	499	5	无	3（+2、+4 时增加）

弓

大弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
大弓	引つかき爪 ×3、石化草木 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	500（购买时为 700）	149（最大 189）	0	无	1
├兵破	黑い羽 ×2、真红の冠羽 ×1、长い尾 ×3、裂けた甲胄 ×1	6500	262（最大 302）	14	无	2（+2 时增加）
│└真・兵破	ねじれた大牙 ×2、谜の大牙 ×3、天津金木 ×1、太阳の雫 ×1	37200	480（最大 520）	24	无	2（+2 时增加）
えびぞり	翠眼 ×1、式札 ×1、いかめしい木像 ×1、不净の皮 ×1	2200	187（最大 207）	0	水 81（最大 101）	2（+2 时增加）
蓬莱えび	黑水蛇の皮 ×1、回山 ×1、黄金の头骨 ×1、千切れた军服 ×1	7200	263（最大 283）	0	水 114（最大 134）	2（+2 时增加）

重藤弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
重藤弓	赤眼 ×4、赤土 ×2、变质した骨 ×2（杂货铺称号为“お客样”可直接购买）	700（购买时为 1800）	182	6（最大 26）	无	1
└本重藤	大きな耳 ×3、深渊のたてがみ ×1、石化草木 ×1、变质した骨 ×1	2600	222	7（最大 27）	无	2（+2 时增加）
└里重藤	般若の牙 ×1、希少矿石 ×1、百牙裂口 ×1、不净の金属皮 ×1	8500	289	0	毒 97（最大 137）	3（+2、+5 时增加）
└真弓	黄泉の刚尾 ×1、幻兽骨 ×3、金刚石 ×2、太阳の雫 ×1	48000	514	16（最大 76）	无	3（+2、+5 时增加）

黑水丸・射系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
黑水丸・射	白糸 ×1、深渊の鬼角片 ×1、诱眠の牙 ×2、贪魂牙 ×2	2100	210	0	水 31（最大 71）	2（+2 时增加）
└朱土丸・射	岩弹 ×2、真渊の鬼角片× 1、虾蟆の油 ×1、坏れた洋式铳 ×2	9300	333	0	地 49（最大 89）	3（+2、+5 时增加）
└渊丸・射	焦热の大爪 ×1、深渊の鬼角 ×2、真渊の鬼角 ×2、金刚杵 ×2	43200	464	0	毒 155（最大 235）	3（+2、+5 时增加）

青岚弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
青岚弓	风切の蓝壳 ×1、风切の鬼角片 ×1、ねじれた根 ×1、变质した皮 ×1	3700	219（最大 239）	0（最大 20）	风 46	2（+2 时增加）
└闪天弓	天切の赤壳 ×1、天切の鬼角片 ×1、白い羽毛 ×1、漆黑の爪牙 ×1	9200	340（最大 360）	0（最大 20）	天 51	3（+2、+5 时增加）
└神风弓	天冲角× 1、风切の锐爪× 2、天刀兽尾× 2、八幡神像× 2	44400	466（最大 486）	0（最大 20）	风 129	3（+2、+5 时增加）

崩山弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
崩山弓	金刚毛 ×1、岩角连山 ×1、岩石甲罗 ×1、深渊の爪 ×1	4800	264（最大 284）	0	地 25（最大 45）	2（+2 时增加）
└裂海弓	冰白毛 ×1、冰角连山 ×1、赤化爪 ×1、赤热の爪 ×1	12200	372（最大 392）	0	水 55（最大 75）	3（+2、+6 时增加）
└奈落刺し	千曳の甲 ×1、崩山の鬼角 ×2、海神の鬼角 ×2、丹 ×9	52000	571（最大 611）	0	地 25（最大 65）	3（+2、+5 时增加）

梓弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
梓弓	ワイラの钩爪 ×2、黄金のたてがみ ×1、かみつき牙 ×1、掘り牙	5200	216	0	气绝 72（最大 112）	2（+2 时增加）
└梓灵弓	大地のヘソ ×2、谜の大爪 ×3、朽ちた大铠 ×1、夜暗の纱布	28600	459（最大 499）	0	天 68	3（+2、+6 时增加）

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
└寄弦	王兽の锐爪 ×1、绝望のうめき ×2、アラハバキ ×2、万象のまどろみ ×1	71000	527（最大 587）	0	天 79	3（+2、+6 时增加）

モノノフ制式・鬼刺系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
モノノフ制式・鬼刺	火口 ×2、暴食の日齿 ×1、瘴气茸 ×2、金眼四ツ目の鬼面 ×1（杂货铺称号为“お得意样”可直接购买）	7000（购买时为 10000）	255（最大 295）	13	无	2（+2 时增加）
└鬼刺・贰式	刺のある舌 ×3、风尘 ×1、白い耳 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	8800	304（最大 344）	16	无	2（+2 时增加）
└鬼刺・参式	冥界の滴 ×1、オオマガツヒ ×1、风雷岩刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×3	25000	439（最大 479）	22	无	3（+2、+5 时增加）
└真・鬼刺	黄金刀 ×1、维新の罗针盘 ×2、右近桥 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×4	77700	529（最大 589）	27	无	3（+2、+5 时增加）

火鸟绯弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
火鸟绯弓	凶鸟の襟巻 ×1、凶鸟の鬼角片 ×1、强欲の爪 ×2、歪んだ铁筒 ×1	6100	272（最大 312）	0	火 40	3（+2、+5 时增加）
└辉鸟翠弓	糸袋 ×3、辉鸟の襟巻 × 2、辉鸟の足爪 ×1、蓄电体 ×2	18000	421（最大 481）	0	风 63	3（+2、+4 时增加）
└丽弓・瑞鸟	天魔の硬脚壳 × 1、凶鸟の鬼角 ×2、耐电翼骨 ×2、象牙の根付 ×9	58000	495（最大 555）	0	火 104	3（+2、+5 时增加）

风神弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
风神弓	黑い羽 ×2、深き渊の滴 ×1、冥土の土产 ×2、缚绳 ×1（杂货铺称号为“上得意样”可直接购买）	6900（购买时为 9900）	230	0	风 81（最大 121）	3（+2、+5 时增加）
└雷神弓	冰白毛 ×1、水灵 ×1、叹鸣囊 ×1、小さな土偶 ×1	10000	301	0	风 106（最大 186）	3（+2、+4 时增加）
└岚神弓	天魔の刚尾 ×1、偏四角多面体 ×3、小ぶりの角 ×4、六华 ×2	66600	431	0	风 152（最大 232）	3（+2、+5 时增加）

岩刺し系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
岩刺し	滑走皮 ×1、土潜の刀鳍 ×1、不净の耳 ×1、鬼火提灯 ×1	7300	262	0（最大 20）	地 55（最大 75）	3（+2、+5 时增加）
└岳刺し	燃气袋 ×2、黄化腕鳍 ×1、黄化爪 ×1、炎潜の扇鳍 ×1	19600	410	0（最大 60）	地 86（最大 146）	3（+2、+4 时增加）
└星刺し	天魔の衣 ×1、土潜の鬼角 ×2、黄化锐爪 ×2、树冰の枝 ×9	62300	499	0（最大 60）	地 105（最大 165）	3（+2、+4 时增加）

战弓・天火系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
战弓・天火	建军の蓬发 ×1、唤炎の腕 ×1、召冰の腕 ×1、お守り袋 ×2	7600	301	0	火 45（最大 85）	3（+2、+5 时增加）
└战弓・风卷	祸ツ军の髭 ×2、建军の鬼角 ×1、祸ツ军の鬼角片 ×1、绝望の声 ×2	22200	438	0	风 65（最大 125）	3（+2、+5 时增加）
└战弓・地异	天魔の念珠 ×1、召冰の豪腕 ×2、召岚の豪腕 ×2、大きな勾玉 ×9	64800	528	0	地 79（最大 179）	3（+2、+4 时增加）

水蛇之弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
水蛇之弓	蛇鳞甲皮 ×1、水蛇女の鬼角片 ×1、金属皮 ×1、茅の轮 ×1	8100	309	0（最大 20）	水 65（最大 85）	3（+2、+5 时增加）
└巨蛇之弓	翠鳞铠皮 ×2、潮满珠 ×2、黑水蛇の皮 ×2、军配团扇 ×1	27100	457	0（最大 40）	风 68（最大 108）	3（+2、+6 时增加）
└善如龙王弓	常夜の硬铠 ×2、水蛇女の鬼角 ×2、翠巨女の真皮 ×2、砂漠のバラ ×4	67400	477	0（最大 40）	水 132（最大 172）	3（+2、+5 时增加）

翼弓・地镇系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
翼弓・地镇	爆ぜ岩 ×1、魔缘の鬼角片 ×1、不净の舌 ×1、紫水晶 ×1	8600	361（最大 381）	0	地 34（最大 54）	3（+2、+5 时增加）
└翼弓・汀	青い羽毛 ×1、浮游石 ×1、岩刃翼 ×3、火鼠の皮衣 ×1	29100	470（最大 530）	0	水 70（最大 130）	3（+2、+4 时增加）
└翼弓・茜	王兽の大尾 ×1、浮游石 ×2、迦楼罗の蹴爪 ×2、歪んだ十手 ×4	68500	536（最大 576）	0	地 80（最大 120）	3（+2、+5 时增加）

焰魔大弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
焰魔大弓	脉打つ溶岩 ×1、焰魔の鬼角片 ×1、うごめく蛇尾 ×1、白熊毛头 ×1	9800	414（最大 454）	0	火 18	3（+2、+5 时增加）
└天魔刚弓	天魔の衣 ×1、阴火 ×1、业炎莲华 ×1、异界铁矿 ×1	54900	515（最大 575）	0	风 77	3（+2、+5 时增加）
└业魔真弓	搾魂の腕 ×1、焰魔の念珠 ×2、天雷莲华 ×2、志士の魂 ×4	72100	556（最大 636）	0	天 83	3（+2、+4 时增加）

塞ノ大弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
塞ノ大弓	银のたてがみ ×1、岐塞の鬼角片 ×1、吞海の大口 ×1、焰魔の衣 ×1	10300	407	0（最大 40）	水 61	3（+2、+6 时增加）
└千曳ノ巨弓	千曳の甲 ×1、雷冰の吐息 ×1、甲壳主炮 ×1、奇想天外 ×1	41800	500	0（最大 40）	火 75	3（+2、+5 时增加）
└道敷ノ碎弓	王兽の真牙 ×1、甲壳炮座 ×2、火炎炮 ×2、战火刀 ×4	74500	522	0（最大 60）	水 109	3（+2、+5 时增加）

神鸣弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
神鸣弓	塞の甲 ×1、天光 ×1、浮游石 ×1、朝露の糸 ×1（杂货铺称号为“神样”可直接购买）	12100（购买时为 17200）	416（最大 436）	0（最大 20）	天 39	3（+2、+5 时增加）
└破魔弓	青い羽毛 ×2、异文钱 ×1、短い足 ×1、黄昏の泪 ×1	32300	496（最大 516）	0（最大 20）	天 47	3（+2、+6 时增加）
└爱染弓	常夜王の鬼角 ×1、蛇面の牙 ×2、ハク袋 ×1、万象のまどろみ ×1	81200	559（最大 579）	0（最大 20）	天 53	3（+2、+5 时增加）
└日巫女	爱染弓 +9×1、卑弥呼 Lv10×1（合成）	260000	458	0（最大 40）	火 127（最大 167）	3（+2、+6 时增加）
└天之麻迦古弓	日巫女 +9×1、アマテラス Lv10×1（合成）	480000	560	0	天 112（最大 192）	3（+2、+5 时增加）

夜刀・弓拵之系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
夜刀・弓拵え	夜刀主の腹甲 ×1、夜刀主の鬼角片 ×1、业炎莲华 ×1、天津管麻 ×1	13500	429（最大 469）	0	天 64（最大 104）	3（+2、+5 时增加）
└龙神弓	淤加美主の硬腹甲 ×2、夜刀主の硬腹甲 ×2、夜刀主の鬼角 ×1、踏み拔く大足 ×5	35400	512（最大 572）	0	水 76（最大 136）	3（+2、+4 时增加）
└隐弓・天探女	王者の光背 ×1、豪腕甲 ×2、淤加美主の鬼角 ×2、幻兽骨 ×3	85900	581（最大 621）	0	风 55（最大 95）	3（+2、+5 时增加）
└雷上动	隐弓・天探女 +9×1、源赖政 Lv10×1（合成）	260000	511（最大 531）	0（最大 20）	天 76	3（+2、+6 时增加）
└镇西豪弓	雷上动 +9×1、源为朝 Lv10×1（合成）	480000	507	0	气绝 169（最大 249）	3（+2、+5 时增加）

王弓・天之鹿儿弓系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
王弓・天之鹿儿弓	常夜の铠 ×1、常夜王の鬼角片 ×1、巨腕の刃棘 ×1、深青の矿石 ×1	14800	406（最大 426）	0（最大 20）	天 112	3（+2、+5 时增加）
└绝弓・鸣女	炼狱の阴火 ×1、常夜の兜 ×1、常夜王の鬼角片 ×2、爱の誓い ×2	40000	575（最大 595）	0（最大 20）	风 130	2（+2 时增加）
└大王弓・天若日子	大王の赤铠 ×4、ヤソマガツヒ ×2、王兽の真牙 ×3、王兽の大尾 ×3	88880	495（最大 535）	0（最大 40）	火 137	3（+2、+4 时增加）
└皇弓・高产灵	大王の真翼 ×3、常暗 ×2、大王の巨斧 ×2、雷咒の腕 ×2	99990	536（最大 556）	51（最大 71）	无	3（+2、+5 时增加）
└净罪弓	皇弓・高产灵 +9×1、天草四郎 Lv10×1（合成）	260000	513（最大 533）	0（最大 20）	火 76	3（+2、+5 时增加）
└与一弓	净罪弓 +9×1、那须与一 Lv10×1（合成）	480000	564（最大 604）	0	水 112（最大 152）	3（+2、+6 时增加）

灵弓・夕凪系

武器名	制作所需素材	花费金额	攻击力	会心力	属性	最大魂沟数
灵弓・夕凪	通仙散 ×1（完成那木的所有依赖且好感度最大时获得）、黑い背甲 ×2、天诛刀 ×1、金眼四ツ目の鬼面 ×2	30000	527	0（最大 100）	无	3（+2、+4 时增加）

讨鬼传

レイトン教授と超文明Aの遺産™

文 半夏 美编 咕噜

《雷顿教授与超文明A的遗产》发售已经有一段时间了，官方自发售当天起每天会更新一道谜题。在之前的《掌机王SP》的"下崽工房"和"研究中心"栏目为大家献上了一部分谜题的答案，本辑的研究将为大家带来截止到2013年7月17日的全部谜题答案。

3DS

AVG丨文字冒险

雷顿教授与超文明A的遗产

レイトン教授と超文明Aの遺産

Level-5	日版	2013年2月28日
1人	5500日元	对应邂逅通信/无意识通信

相关攻略研究：Vol.200/202/203

日刊ナゾ通信

在游戏主菜单进入"ヒミツノモード"，就能看到"日刊ナゾ通信"，在这里共有20种类谜题，每天官方会按顺序更新一题，持续1年。在保证机器连接到互联网后，选择"ナゾをダウンロード"就能更新。

耐久レース

说明： 图上方块内有1～4数字，点击会发生变化，当和相邻方块内的数字一样时会一起消去，如果方块被孤立就无法消去，要仔细思考消除数字的顺序。

グランプリ06

答案： 如图上顺序按下。



グランプリ07

答案： 如图上顺序按下。注意在按下E前先将右侧的变为2；按下G前先将右侧的变为2。



グランプリ08

答案： 如图上顺序按下。注意在按下B前先将下方的变为1；按下C前先将上方的变为1；按下O前先将右侧变为2；按下P前先将下方的变为2；按下R前先将左侧的变为1。



グランプリ09

答案： 如图上顺序按下。注意在按下L前先将下方变为3；按下M前先将下方变为3；按下N前先将右侧变为2；按下Q前先将右侧和下侧变为3；按下W前先将右侧和下侧变为3。

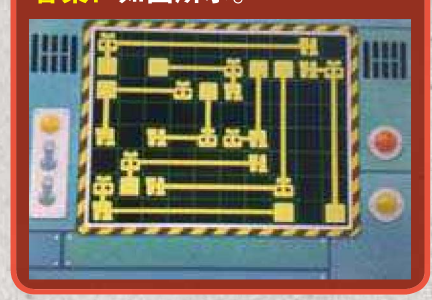


おもちゃ工厂

说明：用线将玩具头、身体、四肢相连，注意线不能交叉重叠，将所有机器人都连好就能过关。

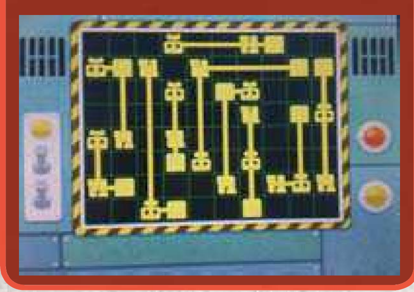
ロボット06

答案：如图所示。



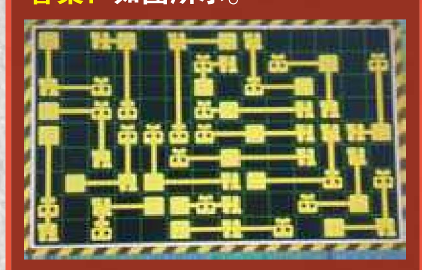
ロボット07

答案：如图所示。



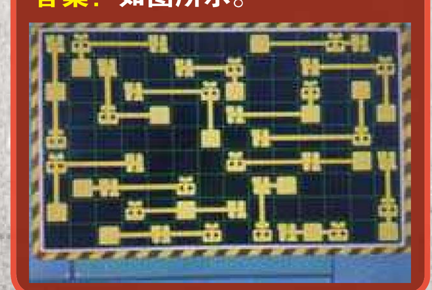
ロボット08

答案：如图所示。



ロボット09

答案：如图所示。



羊がいっぱい

说明：让牧羊犬推动绵羊前进，羊如果碰到其他的羊就会一起消失，将所有的羊都消除就能过关。

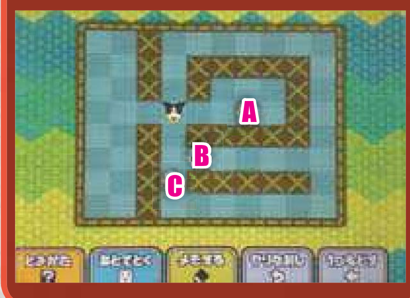
牧场06

答案：蓝色A向下移动2；下方蓝色C向右移动1；蓝色A向上移动4；蓝色B向下移动2；上方蓝色C向下移动5。



牧场07

答案：B向右移动1；C向上移动5；A向左移动4；B向左移动2；B向上移动1；C向下移动2。



牧场08

答案：U向右8；K向左上左左移动；I向左下左左左；J向左6；H向下2；H向左7；G向左1；G向下3；G向右6；F向下4；F向右9；E向下左左移动；B向左；A向右；M向下左左。



牧场09

答案：B向上移动1；C向上移动2；E向下移动1；H向左移动3；D向下右右移动；K向左移动2；M向右1；M向下移动7；M向右移动2；N向左移动4；O向左左下移动；Q向左左上移动；P向左移动2。



あやかしの森

说明：设置镜子反射骑士的圣光，必须和怪物颜色相同的骑士圣光才能消除怪物，有数字的怪物表示必须被圣光照耀的次数，每个区域只能放置1面镜子，镜子的角度可以进行变换。

ゴースト06

答案：如图所示。



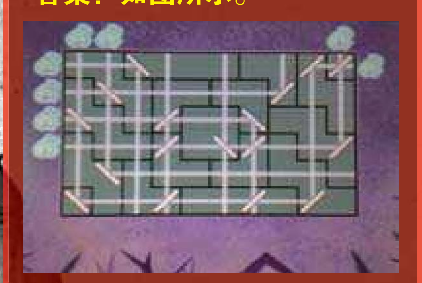
ゴースト07

答案：如图所示。



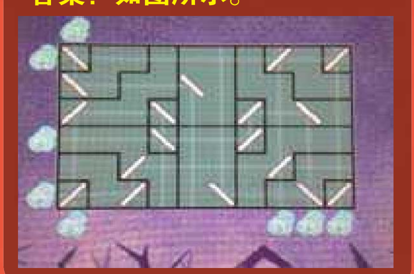
ゴースト08

答案：如图所示。



ゴースト09

答案：如图所示。



ちいさな大冒险

说明：点击下屏幕奶酪，控制小仓鼠到处走，帮它走到奶酪位置，有的圆柱形可以推动，用于搭建道路。

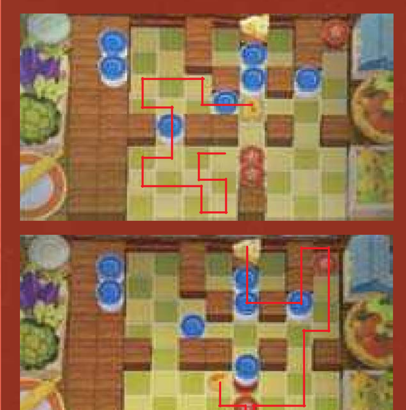
冒险その06

答案：如图上路线前进推动圆柱。





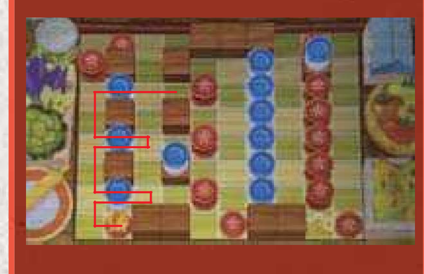


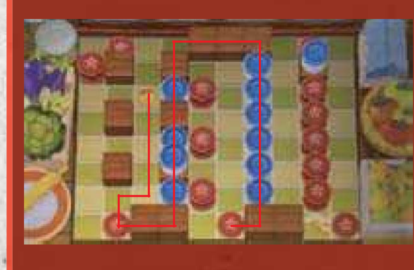


冒险その07

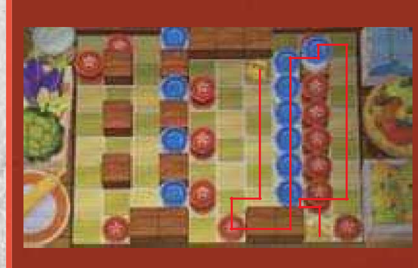
答案：如图上路线前进推动圆柱。





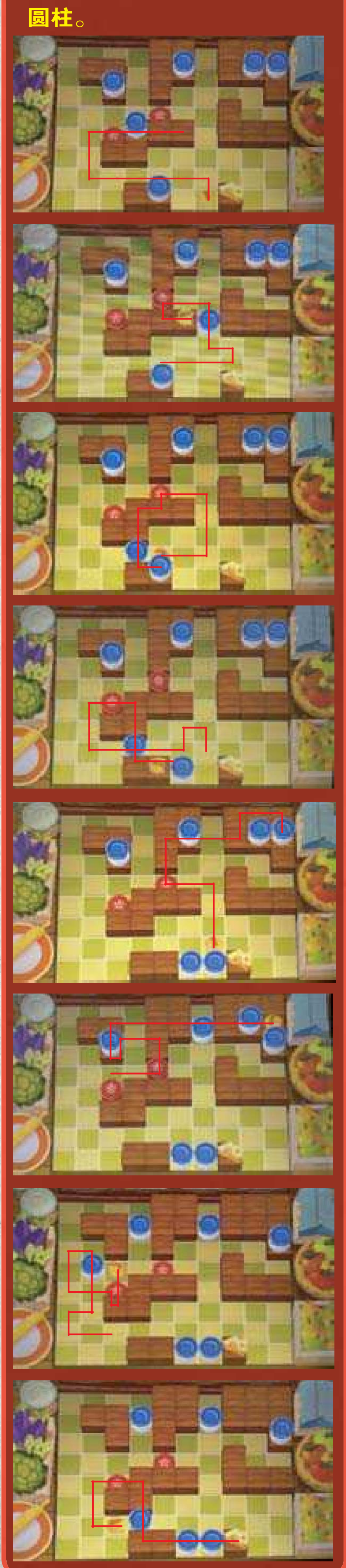






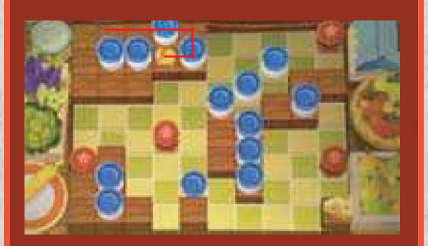
冒险その08

答案：如图上路线前进推动圆柱。



冒险その09

答案：如图上路线前进推动圆柱。



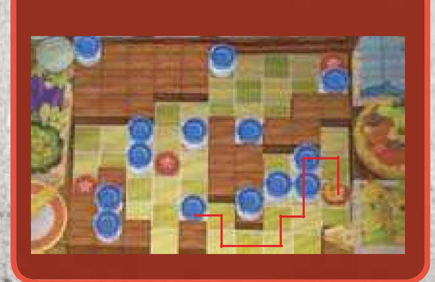




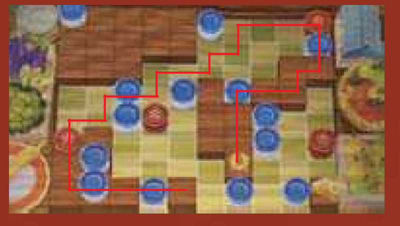


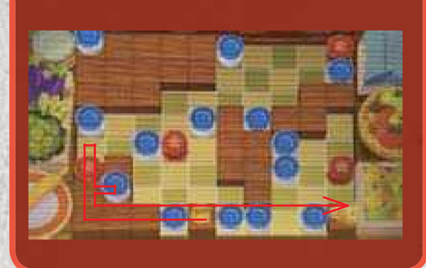










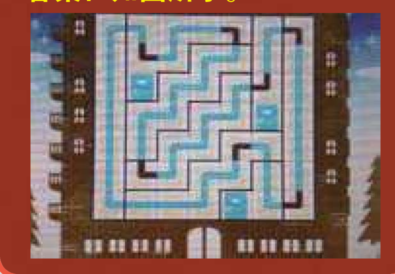


クリ-ンクリ-ン

说明：用线将所有房间连成一个圆圈来决定扫除顺序。线路不能有交叉和分叉，没有线通过的房间请将门打开，不能连续打开两扇紧邻的门。有黑色的线将房间分成几个大区，每个大区连线只能通过一次，不能反复通过。

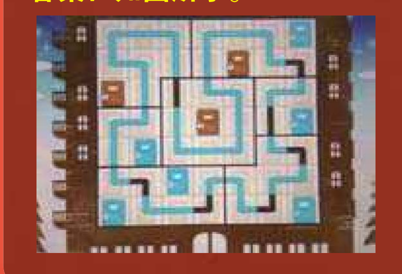
お扫除06

答案：如图所示。



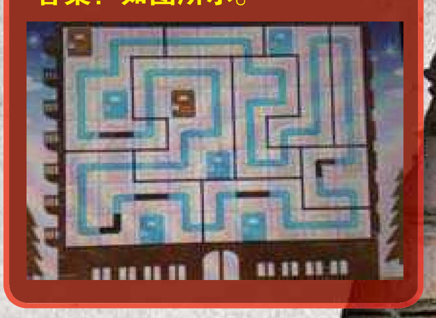
お扫除07

答案：如图所示。



お扫除08

答案：如图所示。



お扫除09

答案：如图所示。



コブタ村とオオカミ

说明：用栅栏将所有的房子圈在里面，房子必须三边都有栅栏，田地周围最多有两边有栅栏，线与线之间不能重合、交叉。

フェンス06

答案：如图所示。



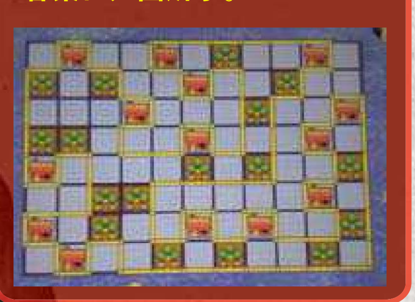
フェンス07

答案：如图所示。



フェンス08

答案：如图所示。



フェンス09

答案：如图所示。

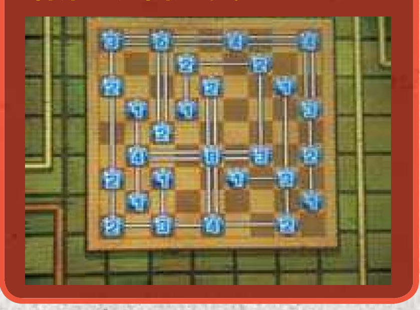


真·炼金工房

说明：将所有的烧瓶用线连在一起，烧瓶上的数字表示其可以接入的线的总数，线不能从斜方向连接，不能有烧瓶被孤立。

金块06

答案：如图所示。



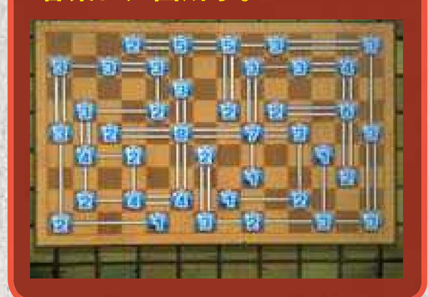
金块07

答案：如图所示。



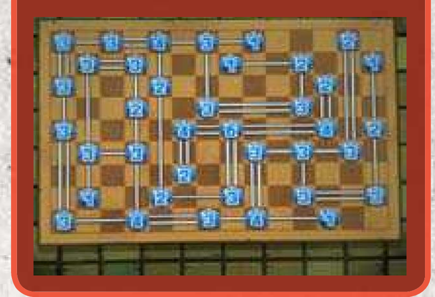
金块08

答案：如图所示。



金块09

答案：如图所示。



森の竞技场

说明：控制少年利用跳台跳到远处，不要掉到水中，最终走向终点。少年距离跳台位置为 0 的时候只能跳过 1 格，距离跳台位置为 1 的时候能进行助跑跳过 2 格，注意着陆地点不能是其他跳台。

ジャンプ台06

答案：如图上路线前进。



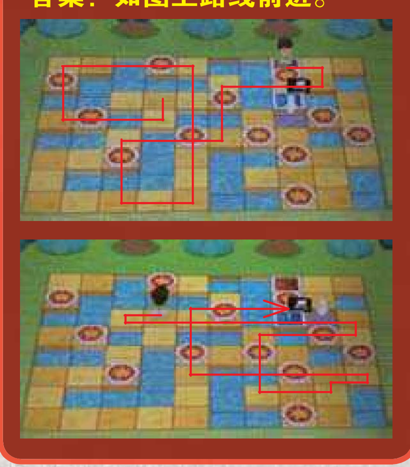
ジャンプ台07

答案：如图上路线前进。



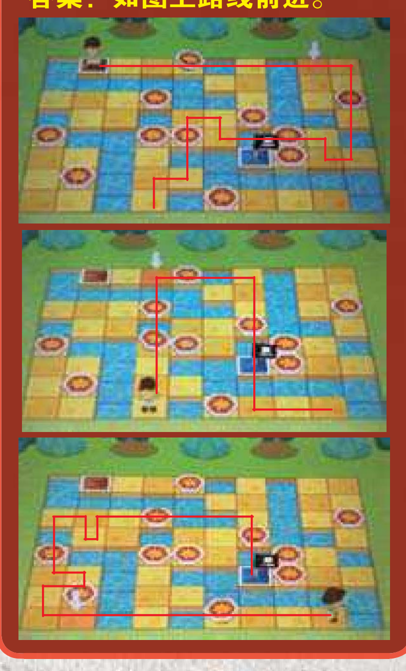
ジャンプ台08

答案：如图上路线前进。



ジャンプ台09

答案：如图上路线前进。







フライトテスト

说明：用线描绘出飞机飞行路线。红色的线点击可以旋转，十字路的话飞机必须笔直前进。

飞行训练06

答案：如图所示。



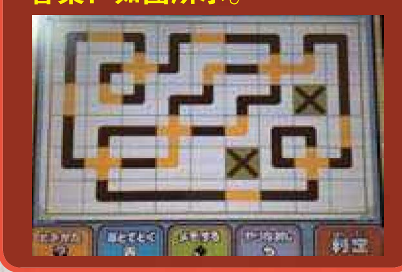
飞行训练07

答案：如图所示。



飞行训练08

答案：如图所示。



飞行训练09

答案：如图所示。



深海レストラン

说明：移动桌子上的碟子，使每个黑线范围内必须有 3 种类 3 个碟子，但是碟子移动过程中路过的格子的上下左右不能有同形状碟子，没有颜色的碟子不能移动。

メニュー06

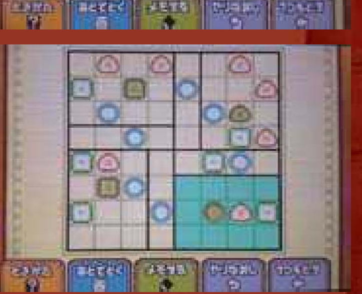
答案：按照图上顺序挪动。



メニュー07

答案：按照图上顺序挪动。

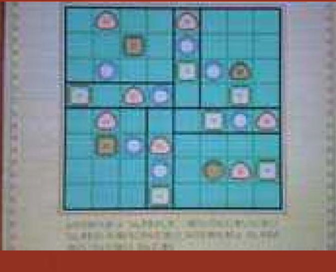














メニュー–08

答案：按照图上顺序挪动。



メニュー–09

答案：按照图上顺序挪动。











海贼の航海

说明：点击下屏幕的宝箱，开始航海，船会以上下左右直线上的宝箱为目标地点航行，选定一个目标后船就可以航行，但是船后有巨大的怪物追赶，所以不能回头，将所有的宝箱都回收就能过关。

航海日志06

答案：按图上路线航行。



航海日志07

答案：按图上路线航行。



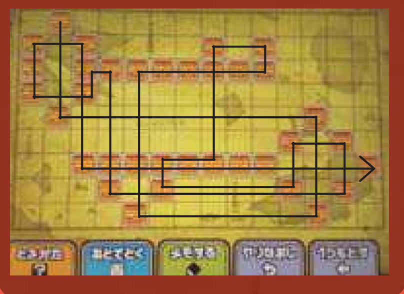
航海日志08

答案：按图上路线航行。



航海日志09

答案：按图上路线航行。



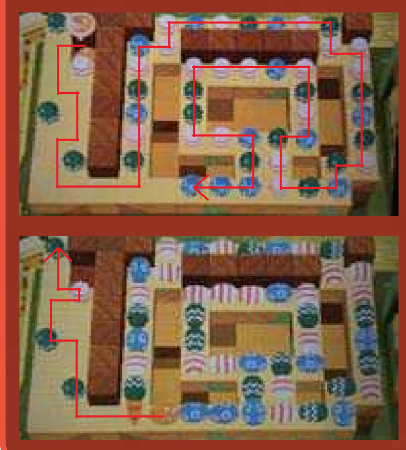


ヘビたまご

说明：帮助肚子很饿的蛇吃掉所有的蛋，每吃一个蛋蛇就会变长，蛇头如果碰到自己的身体就不能再移动了。

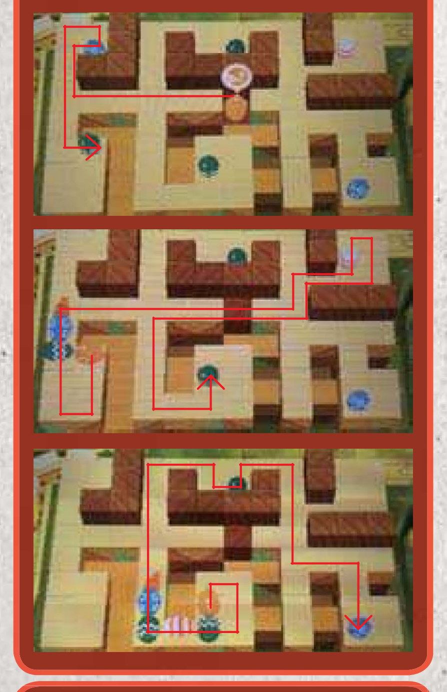
ごちそう06

答案：按图上路线前进。



ごちそう07

答案：按图上路线前进。



ごちそう08

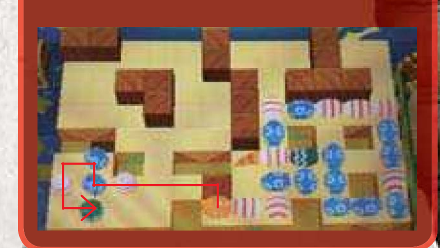
答案：按图上路线前进。





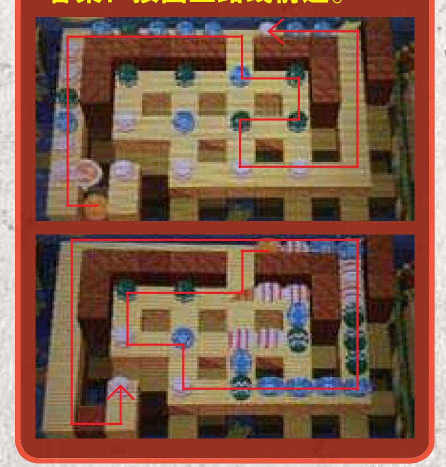






ごちそう09

答案：按图上路线前进。



勇者の奇迹

说明：魔物占领了土地，地图上虚线部分是峡谷，可以折叠，实线部分是界线，不可折叠，折叠被覆盖的土地会变成白色，意味着骑士夺回领土，将所有领土都变成骑士的领土就能过关。

战场06

答案：A向下；B向右；C向上；D向右；E向左；F向左；G向下。



战场07

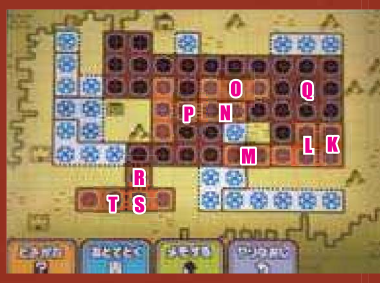
答案：A向上；B向右；A向下；C向左；D向右；A向上。



战场08

答案：A向左；B向下；C向上；D向左；E向上；F向下；G向右；H向右；I向左；J向右。



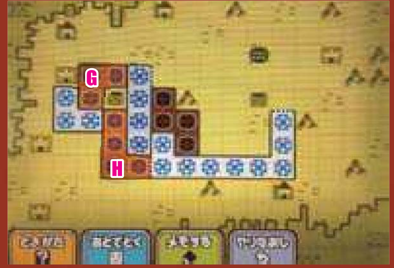


达到上图的样子之后，K向左；L向左；M向左；N向右；O向左；P向左；Q向左；R向上；S向下；T向右。

战场09

答案：A向右；B向左；C向右；D向右；E向左；F向下。





达到上图的样子之后，G向右；H向右。

金か？银か？

说明：点击屏幕空白的地方划分金色和银色区域，要求两种颜色的区域都不出现被隔断的情况，原本存在的金色和银色硬币可以看做是不可变化颜色的区域。整个区域是上下左右相连的（可以想象成球形摊开的平面图），点击下屏幕箭头可以移动区域进行观察。





金货银货06

答案：如图所示。



金货银货07

答案：如图所示。



金货银货08

答案：如图所示。



金货银货09

答案：如图所示。







灵魂献祭



◆ACT◆SCEJA◆日版◆2013年3月7日

7月4日，官方放出了第七弹DLC魔物，这也是官方承诺后续DLC的13只隐藏魔物里的最后一只，就此，官方公布的隐藏魔物已经全部解禁。不过就在不久后的7月18日，官方再度更新了两只新魔物，看来我们的DLC之路还没有就此完结，不知道接下来官方还能给玩家们带来多少惊喜呢?

新魔物

アイアンメイデン

解体报酬	乙女の发止め
弱点属性	热
可解体部位	镰刀、双腿

攻击方式

斩击

对前方扇形范围挥动镰刀攻击。

冲斩

朝玩家方向冲刺，然后以很快的速度跳砍，看到魔物起跳后要马上做出回避动作。

锤击

挥动巨锤向正前方猛力砸下，然后巨锤化作头发朝四周蔓延，碰到头发会受伤。

锤乱击

挥动巨锤对自身360度范围进行多次锤击，攻击力高，建议远离魔物。

自虐

受到一定伤害后魔物会跪下并鞭笞自己，一段时间后进入亢奋状态，此时部分招式攻击范围增大。

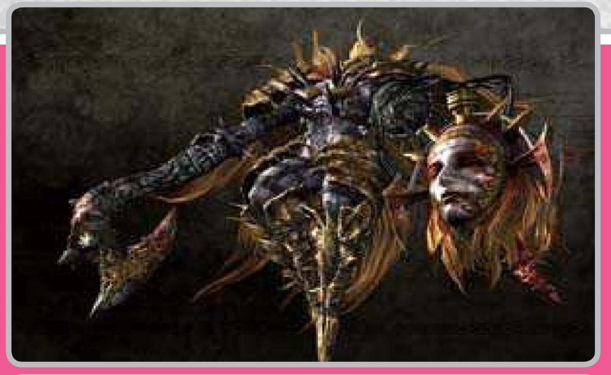
冲刺锤击

挥动巨锤朝玩家冲刺，攻击力高且追尾性能极强，可用盾防御对其造成大硬直。

战法要点

这个魔物可看做无头骑士的亚种怪，大部分招式与无头骑士没有区别，不过出招速度更快，冲斩、冲刺锤击等招式躲避的难度较大，建议多利用盾防对魔物造成硬直后再寻找攻击机会。







セルト神（混沌之神）/ロムルス神（秩序之神）

解体报酬	邪神の产毛（混沌之神）、魔神の产毛（秩序之神）
弱点属性	无
可解体部位	翅膀、头部

攻击方式

追踪球

在自身周围放出大量球体，经过一段较长的准备时间后所有球体朝四周快速发射，并且至少会有1～3个球体会朝着玩家所在方向飞来，由于球体追踪性能较高，建议用盾防御。

长鞭横挥

离魔物较近时使用的招式，攻击范围较广不过动作较慢，有足够的反应时间进行翻滚躲避。

长鞭纵斩

挥舞手中的鞭状物纵向斩地，攻击距离较长，抬起鞭状物时触发的地裂也带攻击判定。这招攻击力非常高，走魔之腕路线的玩家如果不想办法增加防御力，很可能被这招秒杀。

落岩/冰冻追击

两个神分别会用不同的属性魔法攻击远处的玩家，其中秩序之神的冰冻追击比较棘手，追踪性能非常强，建议靠场景中的建筑物来抵挡攻击。

天罚

从天降下邪恶或神圣的落雷攻击玩家，雷击落下前地面会出现光点，及时躲开即可。

神域

魔物受到一定伤害而睁眼后追加的招式，魔物会原地舞动双手，并以自身为原点发出邪恶或神圣的可见声波，声波扩散的范围非常大，要么及时远离，要么就猛攻取消魔物的攻击动作。

战法要点





两个神的攻击手段类似，因此就放到一起来说了。由于最低难度都是8颗星，因此魔物的血量自然不少，加上这两个家伙的大部分招式攻击力都不低，长鞭纵斩更是有秒杀魔之腕玩家的威力，因此如何保证不被秒杀是攻略这两个魔物的关键。这里笔者建议使用增加防御力的刻印，并且供物里配备“雷神のお守り”且全程保持铠甲状态（防御力足够的圣之腕玩家可以无视以上建议）。魔物的招式里最具威胁的是长鞭



纵斩和冰冻追击这两招，前者尽量远离魔物即可保证安全，后者躲避起来难度较大，实在不行可以考虑使用回避类供物。总体来说这两个家伙属于行动比较迟缓的类型，只要不被秒杀就能迎来最终的胜利。



讨鬼传



◆ACT◆Koei Tecmo Games◆日版◆2013年6月27日

游戏发售后仅仅才过了半个月，官方DLC就在7月11日接踵而至，相信不少玩家都还没打通多人模式的全进度吧。首次的DLC追加了3个任务，针对的自然是多人模式，不过总体来说难度并不大，即便是单人也能轻松应对。下面就来详细了解下这些任务吧。

速攻任务：百鬼ノ宴	
任务目的	压制3片鬼域
任务难度	☆☆☆
限制时间	10分钟
任务报酬	1200
战场	「武」之领域
同行者	3人

需要压制的三个区域里均会出现数量不少的小型鬼，并且清光“へ”区的所有小型鬼后ミフチ会袭来，再加上任务时间只有10分钟，因此建议使用动作相对灵活的武器来快速压制区域，为对付ミフチ留下足够的时间，一般来说留下4～5分钟来对付BOSS比较保险。



速攻任务：紫电一闪	
任务目的	讨伐カゼキリ1只
任务难度	☆☆☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	1800
战场	「乱」之领域
同行者	3人

这个任务对游戏进度靠前的玩家来说难度较大，狂暴化的カゼキリ攻击力非常高，单人挑战时AI队友阵亡的几率较高，要及时对他们进行救援工作。不过与高攻击力相对应的，这个BOSS的血量较低，将腿部破坏掉使其倒地后立即火力全开猛攻一轮基本就能让其血量下半，总之尽量不要被它碰到吧。



速攻任务：胧战鬼	
任务目的	击退鬼群
任务难度	☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	2700
战场	「战」之领域
同行者	3人

一共要击退三波鬼群，需要注意的是不少小型鬼需要玩家进入鬼目模式后才能看到，因此气力的利用就比较关键了，这里建议使用“攻”风格的御魂，这样即便在鬼目模式下，使用魂振也能回复气力。ツチカヅキ会随着第三波小型鬼一起出现，尽快将小型鬼清理掉后再来专心对付BOSS。







暑期的市场持续升温，各个卖场上都可以看到学生军活跃的身影，而且不光是当代的PSV和3DS。PSP这个上世代的主机也凭着完美的破解、低廉的价格、庞大的游戏阵容作出了不逊于新人的表现。PSV的价格比起前段时间的飙升已经慢慢趋于稳定，1200元的价格也基本坐定，玩家购买时回旋余地不大。而存储卡价格维持的情况下游戏却忽高忽低，尤其是一些话题性游戏如《海贼无双2》往往会毫无征兆的断货加涨价二连击，无论商家还是玩家都对此摸不着头脑，只能是多留些理智，货比三家了。PSV的彩色主机还是比黑色贵上100到150元不等，也在玩家的可接受范围之内。限定主机方面则显得性价比不高，其中《初音》的限定版已经接近7000元，之前买过的同学擦擦收盒里吧。新游戏方面，《龙之王冠》首发价格较高，有货的商家普遍在390元左右（港版），对于一款并非一线，而且还会推出中文版的游戏来说，价格未免有些高了，玩家还需要在理智与情感间做出自己的选择。

3DS由于9、10月份将会出现历史上第一次两款曾经分别开启两个时代的行星级“怪物”软件相继发售，而且不管目前掌机时常在大环境上如何陷于被动，对于掌机玩家来说，这两个游戏早早就已经被锁定。厂商接连不断公布的各种限定主机和周边产品倒是也必然抢手，游戏的话网店预定也基本上只有一半的成功率，想要第一时间拿到的玩家（考虑到这两款游戏的魅力，“第二时间”将无限延长）最好做两手准备，价格方面基本上就不用照着汇率按计算器了。所以这个月倒是购买3DS LL的好时机，价格不贵，单机已经降到了1200元以下，需要提醒的是新游戏必然自带升级程序，R4等烧录卡有可能用一个月就需要更新，购买时可以考虑先放弃烧录卡，买一张喜欢的正版卡带等待双神作降临。



这段时间掌机的价格现在愈发稳定了，很长时间没有大的波动，主要原因还是没破解加上货源充足。由于被各种智能手机和平板电脑抢走了太多市场，现在很多新玩家也不怎么买传统掌机的账。说到破解，我似乎一年多以前就在期望这事，现在看起来希望是不太大了，国内普及正版也不失为一件好事，只能说国内大大小小的零售商要转转型了。

PSV的价格已经很便宜了，也没有太大的向下空间，再降就不太科学，毕竟这价格只相当于中低端的智能手机了。目前批发价稳定在1100元左右，杂七杂八的配件加起来1300元足够配很豪华的一套了，价赶紧下手吧。PSP仍然保持着良好的销售成绩，现在的零售价格大约在800左右，虽说二手机泛滥但其实也没什么大碍，直接入二手也是个不错的选择。

3DS很长时间没有变化了，前几天朋友怂恿我把首发买的3DS换成3DS LL，考虑再三还是忍了，一来是有感情，二来是没有特别

想玩的游戏。现在3DS LL的价格大约是1100元左右，我就抱着当年2600元批发价入手的首发机泪流满面。

配件方面，PSV的记忆卡的价格常年无变化，非常稳定地保持在80～400之间，3DS也没什么特别需要购买的配件，就不提了。

按目前的情况来看，传统主机的市场越来越小了，很多老牌家用机厂商也逐渐把重点放在了移动互联平台上，不过大多属于圈钱类游戏，质量跟传统家用机和掌机游戏相比真的天差地别。



由于热带风暴的影响，最近国内大部分地区都启动了高温预警信号，上海、重庆这些火炉的气温都已经到达40度以上，真是个名副其实的“暑”假，不过一向都在热辣城市榜上的广州这次却一反常态，以31度左右成功脱离火炉队列，特别是到了晚上尤其清凉，连风扇都可以不开，实在是太爽了，不过大家出门的时候最好要带伞，因为天气说变就变。

先关注下日元汇率，经过两周触底反弹，目前日元汇率在6.20左右徘徊，进入相对冷静期，现在买日货虽然没一个月前那么划算，但总体来说还是便宜的，鉴于最近国际关系比较紧张，未来汇率变化就跟现在广州的天气一样，难以预测。

PSV行情方面，日版PSV价格略有下滑，报1200元左右，讲一下价可以1200元有找，港版机整体比日版机贵少许，白色日版Wi-Fi大概是1270元有交易，港版白色Wi-Fi报1300元左右，最近的热门游戏《龙之王冠》港日在380～400之间。暑假期间不少实体店都有促销活动，都是主机+周边套装的形式，价格比单买便宜个10%左右，至于那些周边的质量，个人就觉得不敢恭维了，不过不排除有良心的出现。最近广州一些比较高端的商场里开始有专门卖日本原装周边的电玩店，种类还不少，不过价格就比较高了，基本是8到10算以上。

3DS平台方面，日版机又再跌破1200元，平均都在1200元以下，最近热门游戏不少，同捆版相对来说也不贵，还没加入3DS大家庭的朋友可以考虑直接上同捆版，9月两个怪物级大作首发的预约基本已经爆满，还没预约的朋友就别去掺合了，特别是《怪物猎人4》，估计会炒到不成样子，对于没预约到首发又寂寞难耐的朋友，数字下载版是个选择，但鉴于任天堂的数字版几乎可以说是一次性的，要是SD卡挂掉了基本很难挽救，所以现阶段还是卡带吧，有心耍，迟些没所谓。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	1020	1190	900	40	60	100
北京	绿洲电玩	980	880	1180	750	70	110	170
上海	新亚电玩	1000	1150	1300	900	80	120	200
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	1190	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1000	1000	1200	750	70	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1180	1180	1350	850	70	95	170
广西南宁	光派电玩	—	1050	1300	780	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1210	1300	95	160	295	470
北京	绿洲电玩	1200	1280	140	190	330	520
上海	新亚电玩	1380	1680	80	180	260	400
江苏苏州	哇靠电玩	1190	1290	120	190	295	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1200	1300	100	180	300	480
安徽合肥	大拇指电玩	1250	1350	100	175	280	450
广西南宁	光派电玩	1300	1450	140	220	340	550

硬件短消息

栏目主持：乌冬　　文 钢琴

暑假对于各位学生读者来说可能是快乐的休闲时光，可对于小编来说可就是加班地狱了。这不，暑假才过了一半，大作的浪潮就已经把赶稿的小编压得喘不过气了，而且这种状态还要一直持续到9月才能结束，用一句话来形容就是痛并快乐着。下面就让我们来看看近期市面上有什么有趣的掌机周边发售吧。

怀旧风格3DS LL专用壳

品名	(3DS LL用) レトロフェイスケース
出品	Datel-Japan
对应机种	3DS LL
官方价格	1800日元

一款怀旧又相当拉风的新产品，整体上是向任天堂首款掌上游戏机Game & Watch致敬，从“Game & Watch”改动而来的“Game & Touch”LOGO可谓颇有心思。金黄加暗红的颜色搭配，也让人不禁将其和近几年因为真人电影重新红起来的美国超级漫画英雄角色“钢铁侠”联想到一起，只需要在LOGO上稍作改动，例如“IRON GEAR”什么的就可以化身钢铁侠主题壳了。这款壳的工程设计也挺有意思，主要体现在上下壳连接部分上，以往类似的产品一般是只有两边的转动机构，要么就在中间多加块防尘硅胶，而这款新产品的中间部位的设计则利用了曲轴连接来实现上下盖的联合活动，给人精密的感觉。这款保护壳售价1800日元，不算太贵，值得入手。





3DS LL专用大容量电池

品名	3DS LL用ハイパワーバッテリー
出品	ANSWER
对应机种	3DS LL
官方价格	2980日元

虽然3DS LL的电池容量对比3DS高了一些，但面对即将到来的《怪物猎人4》、《口袋妖怪 X・Y》等怪物级大作，还是远远不够的，多带个移动电源是个不错的选择，不过ANSWER即将上市的这款替换安装式大容量电池可能会让你改变主意：4000mAh大容量、4.5毫米的超薄厚度、连续游戏时间达7～13小时，足以秒杀目前市面上绝大部分同类产品，替换式安装免除了绕线连接移动电源的束缚，而且，这款电池是不用上螺丝的，安装十分方便。



DS系列掌机用皮卡丘主题收纳包

品名	ポケモンバッグ ピカチュウ
出品	MORI GAMES
对应机种	3DS LL
官方价格	2300日元

皮卡丘——一只影响了电玩界快20年的黄色电老鼠，只要它一出现，Fans们的荷包就会被洗劫一空，所以它又有“吸金鼠”的称号。现在，它又要来大捞一笔了，这次是适合DS全系列掌机使用的收纳包一个，外观就不多说了，还是那个一眼就能认出的设计，并且收纳包的内部空间也很广阔，NDS、NDSL、NDSi、NDSiLL乃至3DS、3DS LL皆可全部通杀，还有卡带收纳层以及放移动电源、手机或者其他电子产品的空间，跟以前介绍过的“全家包”有着异曲同工之处。







各种掌机通用大型收纳包3DLL

品名	各种携带型ゲ-ム机用大容量收纳ポ-チ
出品	GAMETECH
对应机种	PSV/3DS/3DS LL/NDS/PSP
官方价格	1400日元

本辑推介的第二款收纳包，设计平平无奇，但胜在胃口够大，比上面介绍的DS系列包容量还大，连装上扩张滑杆的3DS LL都能吞得下，更别说PSV、PSP、3DS这些小伙伴了。EVA材质外层、毛绒内层、防拉链挂伤层和可调节的内部防护格珊，都能让你的爱机处于全方位无死角的绝对防卫领域内，免受各种可能的“攻击”。



PSV专用支架

品名	PS Vita本体用スタンド『フレキシブルホルダ-V』
出品	GAMETECH
对应机种	PSV
官方价格	1600日元

GAMETECH在PSV发售初期就已经推出过PSV的支架，这次推出的是改良版本，修正了很多缺点：底盘吸盘更换了材质，吸得更牢固，就算是安装犹如狂奔野马般的汽车上，也能屹立不倒；支撑臂活动范围更大，再刁钻的角度也能扭给你看；活动关节更加强而有力，一但锁定好，雷打都不动。







游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

蓝色机器人入侵东京塔！

半夏 提供



▲夜幕下的东京塔。



▼80只哆啦A梦将在东京塔内和大家见面。









▲各种奇特的展品让参观者走进漫画里。



▲还能在展厅内看到珍贵的原画。

今年是《哆啦A梦》的作者藤子・F・不二雄诞生80周年纪念，在日本东京最具代表的建筑东京塔内将举办一系列的庆祝活动。首先从7月18日开始持续4日，东京塔在夜晚亮起属于哆啦A梦的颜色。夜幕下的东京塔整体呈现蓝、白相间的基调，点缀少许红色，让人很容易就联想到哆啦A梦蓝白色的身影。在东京塔内部也有特殊的纪念展览，时间从7月19日起至10月6日。将展出《哆啦A梦》从第一话开始的全部原画，并将首次公开藤子・F・不二雄的工作室原貌。另外展馆内还有各种奇特的展品，能让参观者融入到漫画的内容之中，有条件且喜欢《哆啦A梦》的读者们不要错过这次展会啦。

女仆图书馆×世界树迷宫，限时主题活动！



▲“Schatz-Kiste”是一家私营的女仆主题图书馆，店名是德语中“宝箱”的意思。





▲女仆罗莎在游戏中是玩家公会据点的管理人之一，她也是这次活动的灵感来源。

《新·世界树迷宫 千年少女》与秋叶原的女仆图书馆“Schatz-Kiste”展开联动，在7月16日～31日期间，店铺中展开了名为“新世界树物语”的活动。除了装饰的海报、陈列的书籍与游戏紧密相关外，店内还会展示许多游戏开发的珍贵资料，可供客人们翻阅欣赏。当然，活动期间也有特殊的餐饮提供，店内还会代售游戏的周边产品。





▲店内的展示品边都会有一张女仆便签，对其进行简单的说明。



▲书架上的醒目位置也摆放了介绍本作的杂志以及游戏攻略本。



▲店铺在本次活动期间新推出的3款食品，食物在游戏中也是“探索准备”的重要一环。



▲限时出售的大量钥匙扣，包括游戏角色以及FOE等主题。





◀在入口处的两台3DS则含有本作开发人员的公会资料，供来访的玩家进行邂逅通信。



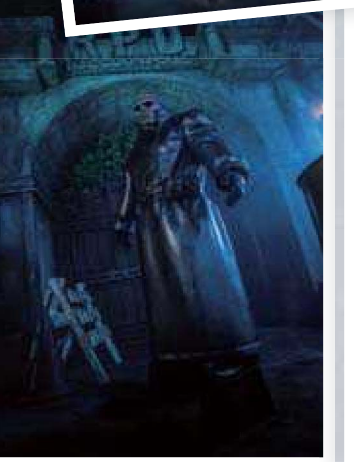
"生化危机·THE·真实"召开，盛夏体验令人背脊发凉的恐怖！

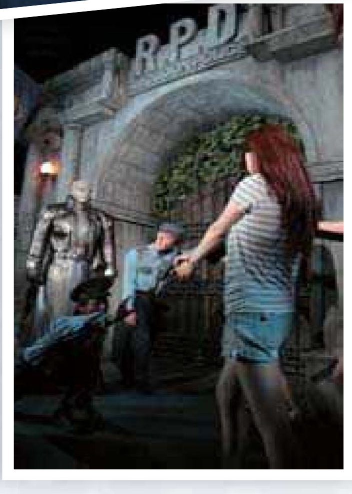


日本的知名主题公园USJ于7月19日推出《生化危机》主题活动，一直持续到11月10日的该活动仅向12岁以上的顾客开放，每次体验时间5～10分钟。之前USJ已经跟Capcom合作过《怪物猎人》活动，不仅深受顾客好评，也令厂商相当满意。这次的"THE·真实"运用了主办方高超的电影技术、设施造型以及音响、环境效果，打造出一个远胜普通鬼屋的恐怖地带。

舞台被设定在病毒蔓延的死亡街区浣熊市，在生还率几乎为0的极限状况下，玩家要以手中的枪械击倒突然袭来的丧尸，拼尽全力生存到最后。在封闭的空间中，游客的行进路线迂回曲折，随处可见的门扉更是重现了原作气氛，让玩家产生一种"不知前方有什么东西"的未知恐惧与期待。场景的光照度很低，为了保证视野，游客只能借助光线微弱的油灯和手枪的探照灯。场景中的丧尸以及更为畸形的怪物在造型上非常细腻逼真，有的还会从游客的背后突然扑来。

游客可在枪械店"KENDO"领取一把连线枪，该枪中装填了30发子弹，并能显示玩家的病毒感染度。关卡分成R.P.D路线和医院路线两条，中途无法更换。此外每条路线都分前后两部分，玩家在前半部分一定要把自己的病毒感染度控制在一定量以下，这样才能顺利突破到后半部分的安布雷拉研究所，进行最后的战斗。





▲这是R.P.D路线的前半部分，消灭眼前的敌人后将接受系统的感染杜检测，以判断游客是否有资格进入后半部分。





▲►战斗用手枪和感染度显示器。

▲枪械店的小哥，后方的冲锋枪不能用吗？







卖萌无止境的《怪物猎人4》

半夏 提供

9月份即将发售的《怪物猎人4》近日连续推出多款周边。此次推出的周边都以艾鲁猫为主角，延续了其一直以来让人无法抵挡的可爱气息。并且此次的周边还十分重视实用性。相信看了这辑介绍不少玩家都会默默地深情奉上自己的血汗钱吧。







随从猫版

《怪物猎人4》LOGO版

SanteFX×怪物猎人4——狩猎人的必备品!

以“狩猎人的话就请用SanteFX!"为口号推出的《怪物猎人》眼药水于7月下旬在日本发售。购买眼药水的同时还会附赠有艾鲁猫形象及《怪物猎人4》LOGO的原创眼药水口袋！此次怪物猎人与这款在日本10~20岁的人群中特别有人气的眼药水商家合作，也正好凸显了玩游戏的同时也要注意保护眼睛的理念吧。不过从这个口号来看除了视力保护外貌似也有一些别的用意呢。

吾乃贴心的零食猫手!

►预定2013年9月12日发售，定价1260日元。



当你想一边吃零食一边打游戏，但又怕弄脏手的话，就快来借用一下艾鲁猫的喵爪吧。这款被称为零食猎手的周边商品共设有两种使用模式，一种模式可用来拿取扁平形状的零食，另一种则可用来拾取圆形的点心。平时不用时可立放在桌上当装饰物。怎么样，给这款超贴心的设计跪了吧?

主人，让我用肚皮来为你打扫卫生吧!



►外包装

▲2013年7月26日发售，定价1785日元。

在智能手机和平板电脑上使用的机器清洁工终于出了艾鲁猫版！把此款萌物放在你的智能手机或者平板电脑上的话，它会自动锁定指纹和皮肤油脂进行自动清洁的哦。想想艾鲁猫用它的肚皮在你的屏幕上蹭来蹭去的模样，真是感觉身心都被治愈了呢。

栏目主持：半夏

动森村委会

上一辑的专栏中为大家介绍了清凉的鬼屋梦番地，这一次继续为大家介绍一些有趣的梦番地，欢迎已经建成梦见馆的玩家前去游览，另外也会为大家介绍8月的主要节日。

趣味梦番地导游

文 V_KIDS

复古的点阵村

ぽっこり村:2500-0123-6846



ぽっこり村主打的就是由点阵组成的地砖，非常复古。笔者看到这些地砖倍感亲切，仿佛回到了小时候。图中蓝色与红色军队短兵相接，而且笔者好像陷入了麻烦之中啊。





地砖画出来的花坛与种植的矮木完美地结合在了一起，花坛的设计活用了阴影等视觉效果，颇有立体感。桥边这两朵玫瑰花也是独具匠心，之所以把它们种在这

里是有原因的。在自己村子里铺过地砖的玩家应该体验过，桥的边缘很难与地砖完美结合，特别是倾斜的桥。如果左页图这两朵玫瑰花换做了两片地砖，多余部分就会凌空伸入河面上，显得非常突兀。而不铺设地砖则太空旷显得桥无法与附近环境融合。在这两个关键点种上花就能缓解这种问题。



来到房子的大厅，可以看到无规则摆放的盔甲。中间的两位应该叫黑骑士和金闪闪么？这两个特殊的盔甲都是通过家具的改造功能改造的，达到了区分同种家具，甚至是赋予家具故事情节和内涵的作用。左下角没有完全显示出来的其实是一台留声机，播放的音乐类似部队的行进曲，十分贴合大厅的主题。

来到二楼，起初觉得平平无奇，只不过是粉色家具的混搭。仔细观察才发现内有乾坤，右上角播放器的音乐与两只土偶发出的声音完美结合。中间红色土偶敲出音乐小节中的重音，而粉紫色土偶是作为伴奏。加入了土偶的音乐听起来十分奇妙。这里可以看做是公主的闺房，下面的房间是守护公主的骑士们，仔细思考充满故事性。笔者去过许多梦番地，发现并不是房间扩建到最大才是完美的，像图中这种比较狭小的房间也另有一番风味。



这个房间是用了混搭家具的方法，中间洛可可床改造后的颜色与左边婴儿摇篮十分合拍。左上桌子的两卷地毯充当了卷轴的效果，利用同一个道具在不同环境，展现出不同效果也是很有意思的技巧。右边的名画《蓝衣少年》在房间中充当了主人的自画像，提高了同步率。大部分玩家家具的摆放有一种固定的模式。比如2X2的大床就要摆在房间的角落，隔壁放一盏床头灯，房间中部是茶几等等。这个思维定式使得很多套家具只有一种摆法。而图中这种将床放在正中间，两排椅子贴墙于左右两边，给人整体感也很强，虽然用了不同系列的家具也不会有凌乱的感。同时这个梦番地开放了设计图领取的功能，只需要在梦境里寻找海象NPC就可以领取各种有趣的地砖。无论是参考还是拷贝回来直接使用都是十分方便的。



村中学校

パッセル村:1800-0118-2815

パッセル村的特色是建造了一栋栋风格迥异的学校，让我们直奔主题看看其中的乾坤。一进大厅映入眼帘的是四个鞋柜，不禁让我想起了日本动画中常见的场



景，不知道情人节时会不会有巧克力掉出来呢。这间屋子的细节在于鞋柜下面的蓝色垫子。这种垫子本来是出现在搏击场这套家具里面的，用在这里也十分贴切。作者将一台比较矮的黑色留声机藏在了鞋柜后面，既添加了背景音乐又不会太影响整体美观。

进入隔壁的教室，仍然给笔者一种日本动画的风格。整齐的课桌上摆放的东西却不相同，地上散落着一些袋子，还原了有的学生上体育课时携带的备用服装的样子。在这个房间的入口处有一个生活区，小桌子上摆着金鱼缸等等的小物品，日式学校里也有这种角落，饲养着一些由全班同学共同照料的小动物，所以非常还原。值得一提的是地毯，这是《动森》中学校系列的地毯，但作者只在这里用了一张，使其他房间更具个性不会显得重复。



来到隔壁的图书馆，放眼望去尽是书的海洋。地上散落的书本不知道是谁不小心碰倒的呢？后方的梯子用作登高取书，可见作者在细节上下了很多功夫。



这是典型的保健室布局，角落里能看到体检会用到的一系列仪器，虽然混进了一些厨房家具却一点也不显得违和。会不会有逃课的学生溜到这里的床上来睡觉呢？



一个华丽丽的学校又怎么少得了金闪闪的校长室呢。校长室在我们印象里就是陈列着学校各种荣誉的地方，一张大桌子后坐着一个留着白花花胡子的老人。图中的奖杯都用了博物馆的展示台收藏了起来，与直接扔在地上比起来更美观。这种展示台在制作餐厅等主题的时候也能帮上不少忙。窗边的人偶也特地穿着了老校长常穿的服饰，花白的胡子显得非常慈祥。



这是典型的SF风格房间，可以看做是学校的实验室或者多媒体教室，虽然现实生活中未必会出现，用在这里也显得充满想象力，很有趣。



进入另一栋房子，风格是日本古代的私塾。改造过的简单桌子和地上的坐垫都显得非常古朴。墙上的忍字和左边的地图都是自己设计好贴上去的，增添了房间的特色。



大厅左边是日式的厨房，可以看做是学校的食堂，各位闻到饭菜的香味了么。



村中棒球场

シンカ−村：2200−0117−6681

各式各样的精美地砖见得多了，棒球场又见过没有呢？棒球场的各种地砖自己画不难，需要注意的就是四个角以及球场





边线位置的图案都是要计算好的。游戏中中的图案不能旋转，所以这个简简单单的棒球场其实也用到了很多种不同的地砖。除了棒球场之外，足球场、网球场等运动场地都可以在村里实现。足球场比棒球场更简单一些，而且冬季的时候用小雪球作为足球，效果也是十分不错。

另外配合屋外的棒球场，屋子内部也被主人装饰成棒球员的训练室，主题非常统一。



8月节日一览

概述：进入盛夏，矮木的花都已经盛开，会出现许多夏天才有的鱼类和昆虫，炎炎的烈日也会将皮肤晒黑哦。

HHA加分家具：アブラゼミ、ミンミンゼミ、クマゼミ、ツクツクホウシ、セミのぬけがら、ライギョ、アユ、ナポレオンフィッシュ、せんこうはなび、ふきだしはなび

积雨云（入道云）

时间：8月中 9：00～15：00

8月中开始在晴朗的日子，蓝天中会出现积雨云，大团大团的白云能够引起夏天的回忆，如果发现这一景观，就找一个开阔的地方，按方向键↑尽情观赏吧，别忘了拍照留念哦。

盂兰盆节（お盆）

时间：8月15日（如果15日是周日的话，则推迟到16日）9：00～24：00

祭祀先祖的日子，穿着浴衣的静江会出现在广场上，和她对话能够得到きょうりのうま或者なすびのうし，这两个摆设非常适合摆放在和风的房间中，同时广场还会树立巨大的先祖祭祀看板，可以拍照留念。



◀茄子摆设和黄瓜摆设，两个都很想要啊。

夏打折季

时间：8月15日～31日

和冬打折季一样，格蕾丝的奢侈品店15日开始打8折、21日开始7折、26日开始5折，但要注意随着打折力度的提升商品也有可能售光，最好优先购买最想要的。

花火大会

时间：每周日 19：00～24：00

夏天最大的活动，从八月开始每周日晚上都会举办。在活动当日静江会出现在广场上，和其对话能够把自己的设计交给她，晚上设计就会变成烟花在村天空出现。晚上花火大会开始时和静江对话，就能获得发光饰品和巨大烟花，发射巨大烟花会产生垃圾，记得去花钱回收掉哦。一

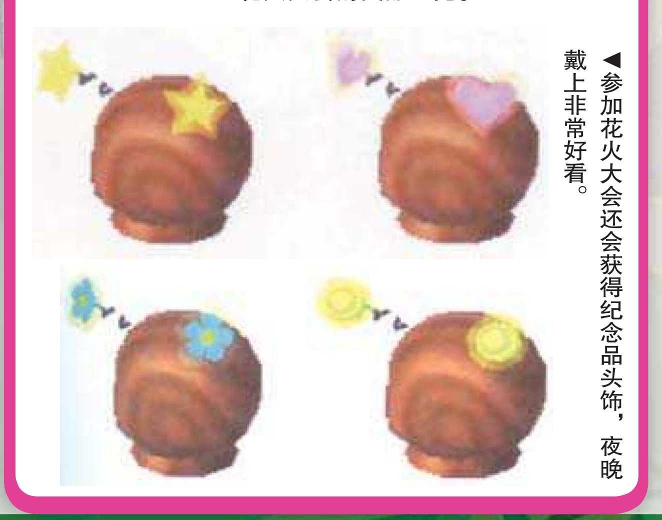




进入8月豆狸商店也会贩卖各种烟花，可以买来和朋友一起燃放。在花火大会举行时，广场会有狐狸商店，他会贩卖抽奖食物，吃了之后能够得到奖卷，可以交换各种限定商品。



▲花火大会的奖品一览。



◀参加花火大会还会获得纪念品头饰，夜晚戴上非常好看。

周边展示屋

在205辑专栏中为大家介绍的《动森》立体摆设又推出了新的样式，同时还融合了按章功能，可以扣出特殊的符号，在给朋友写信时使用乐趣无情。








■糖果外观的屋子看起来非常美味。




▲人鱼家具和外观摆在一起非常有趣。

游戏取得如此高的人气，各个玩具厂商自然不会错过商机，推出了一系列《动森》主题扭蛋，可惜的是扭蛋只能在日本本地购买而且款式随机，国内玩家想要搜集有一定困难，下面让我们一起看一下这些好玩有趣的扭蛋吧。







▲水晶球扭蛋，可以将球扭下来后注水，让里面的纸花在水里飘动非常好看。

▶立体挂饰扭蛋，可以彼此串在一起，除了村民形象外咖啡、化石等村中常见的小东西让人倍感亲切。



▶静江好帮手系列周边，包括非常实用的贴纸、笔记本、卡包等等，能为村长的日常生活出一份力。



游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

时隔多年，《逆转》强势回归，白菜老师更是熬着通宵制作完了本作的攻略，那么这次的“美图秀”也跟着来一次华丽的逆转吧。

半夏：成步堂好嫩，看上去比王泥喜还小！

白菜：成步堂怎么看也是最终BOSS。

阿鲁：心锁、腕轮、心灵观测，有这三种能力在手，解决案件妥妥的。


阿鲁：这是跨越种族之间的爱恋么？
半夏：夕神的耳朵！好想揉一下。
白菜：这是什么情况……
阿鲁：谁玩谁知道。

PHANTASY STAR ONLINE 2

栏目主持：半夏
文：手残

梦幻方舟

7月17日EP2更新加入了诸多新内容，最明显的便是加入了新的职业勇者，并为各职业加入新的天赋带来更多的玩法，下面就和笔者一起来看一下吧。

BR-Braver-勇者

勇者能够灵活的使用武士刀或者弓进行作战，相对传统的射击/打击职业，BR的武器多数统一为技量需求，所以可以选择双修两种武器或是专精一种，配合不同的副职业和通用武器也可以有不同的战术。

可装备武器：武士刀，弓



BR天赋推荐

均衡姿态：开启以后提高伤害，百分比虽然较低但是无条件加成。推荐使用近战武器的玩家点满。

弱点姿态：攻击弱点时提高伤害（法术是用对应元素攻击生效），虽然倍率较均衡姿态更高，但是需要精确打击弱点才能生效。故比较推荐主玩远程武器的玩家加满。

武士刀战斗模式：开启后普通攻击动作加快，对近距离目标攻击会附带冲刺效果，持续20秒，在持续效果结束前再次使用便可发动终结一击。持续时间中攻击次数越高则终结一击伤害越高。

武士刀槽：在满槽时JG成功可以为人物提供一个提高打击力与暴击力的BUFF，持续时间取决于槽的剩余值。

终结一击强化：提高终结一击的伤害百分比，如果是主玩刀的话推荐点满，可以实现帅气的收刀一瞬间秒杀周围敌人。

勇者MAG强化：将MAG的技量按比例转化为打击力与射击力，对于同时兼顾打击与射击来说不失为一种好选择。需要配合专用的技量MAG才能发挥较好的作用。

连射：弓箭开启三连射模式后普攻可以有效的提供PP回复，主要是用来弥补弓箭普通攻击PP回复过低的软肋。

BR天赋一览

图标	名称	说明
	技量アップ1	技量UP1/2，提高基础技量值
	レアマスタリ–	勇者稀有武器精通，持有10星武器时提升技量
	ブレイバ–	勇者MAG强化，将MAG的技量值转为打击力与射击力
	射击アップ1	射击力上升1，提升基础射击力
	打击アップ1	打击力上升1，提升基础打击力
	アベレ–ジスタンス	均衡姿态，开启后提高伤害倍率
	アベレ–ジSアップ	均衡姿态强化，均衡姿态下伤害提高
	アベレ–ジSクリティカル	均衡姿态暴击，均衡姿态下暴击率上升
	アベレ–ジSチャ–ジ	均衡姿态蓄力强化，均衡姿态下蓄力攻击伤害提高
	カタナコンバット	武士刀战斗模式，武士刀专用，开启后普通攻击会飞向敌人
	コンバットJAボ–ナス	战斗模式JA增益，提高开启战斗模式后的JA伤害
	コンバットフィニッシュ	终结一击强化，强化终结一击的伤害倍率，满级是三倍
	カタナギア	武士刀槽，提高武士刀JG成功以后的反击伤害
	ウィ–クスタンス	弱点姿态，开启后提高对弱点伤害倍率，对非弱点伤害会下降
	ウィ–クスタンス アップ	弱点姿态强化，弱点姿态下攻击弱点时伤害提高
	ウィ–クスタンス クリティカル	弱点姿态暴击，弱点姿态下暴击率上升
	ウィ–クスタンス チャ–ジ	弱点姿态蓄力强化，弱点姿态下蓄力攻击伤害提高
	ラピッドシュ–ト	速射，弓限定，减少普通攻击伤害将射击模式转为三连射
	ラピッドシュ–トアップ	速射强化，速射模式下提高射击力
	ラピッドシュ–トマスタリ–	速射精通，速射模式下伤害提高
	ステップ	滑行，向任意方向滑行以闪避敌人攻击
	ステップ アドバンス	高级滑行，延长滑行中的无敌时间
	ステップ アタック	紧急攻击，滑行中允许发动特殊攻击
	ジャスト リバ–サル	受身，被吹飞后可以按跳跃键提前起身
	スナッチ ステップ	撞击，滑行将会对接触到的敌人造成一次撞击伤害
	Jリバ–サル カバ–	受身回血，受身成功回复一定比例生命值

BR的武器

武士刀

偏向范围作战的近程武器，具备格挡机能，攻守兼备，特效华丽还有着终结一击。终结一击那潇洒的POSE自带无敌，超高的伤害可以一击全灭周围敌人，使得武士刀具有非常高的人气（当然价格也很高），可以说是耍帅必备。其缺点是JG反击以后固定反击动作略长，在应对灵活机动的敌人时攻防转换较慢。而开启战斗模式后自带的冲刺和提高速度的普通攻击使得发动终结一击的时机也变得比较难以把握。

ツキマサザンカ：带有击飞效果的上挑，动作快伤害一般，但是可以很方便地加入华丽的连段。

ゲッカザクロ：由空中向下劈砍再上挑，如果本身就在空中的话那么将会省略掉跳起的准备动作，是不错的起手选择。

カンランキキョウ：对周围的敌人发动横向高速斩击，范围很大并且可以将怪物击翻，有着很好的控场效果，缺点是伤害较低。

サクラエンド：对前方发动高速的二段居合斩，威力很高。范围较小一些但是有着非常高的伤害，可以说是武士刀的主力输出手段。

ヒエンツバキ：将刀投掷出去对前方小范围敌人造成伤害。有着较快的发动速度和不俗的伤害，对小型敌人可以带来持续的打击硬直，在无法用居合秒杀的情况下用这招补刀不失为一个好选择。

アサギリレンダン：高速冲向敌人并且发动华丽的连斩。冲锋距离根据敌人的位置而变化，相对较难以把握人物的位置是其弊端。

*注：**カンランキキョウ**与**サクラエンド**发动时长按可以看到一个“红→蓝”不断缩放的光环，在缩到最小时释放可以获得额外的伤害奖励，但此效果不属于蓄力，无法享受姿态蓄力增益。（当前版本因BUG无法享受姿态蓄力增益,不久后将修正）



弓



相比起其他射击系武器，射程较远，并且大部分攻击可以蓄力提升伤害是其特色，比较适合超远距离射击狙击敌人的弱点。PA实用性很高，对单体或是对群体都有不错的表现。多重箭与神风攻击配合脆化弹更是可以造成一次十万以上的强大爆发，在射击武器中十分难得。但是短板是不蓄力就难以造成理想的伤害，所以作战节奏较慢。另一个缺点是普通攻击PP回复量很低，只有靠连射模式或是配合RA的Killing Bonus近距离杀怪回复才能保证续航。

マスターシュート： 多重箭，向水平方向射出三支箭，如果蓄力完成则变为5支，并附带跟踪效果。相较于步枪的追踪弹，多重箭蓄力以后变成追踪箭可以精确打击到一个指定目标上造成远超面板值的巨大伤害，是难得的即使不射击弱点也可以秒杀敌人的PA。

ペネトレイトアロウ： 贯通箭，可以穿透直线上的所有目标，可以对多个判定点造成伤害。蓄力可以提高威力，可以看做是远程版的长枪突刺。在TPS模式下。蓄力后对准一直线的密集敌人贯穿效果不禁使人想到机器人动画中的战舰主炮。

トレンシャルアロウ： 箭雨，向目标地点上方射出无数箭矢，短时间后从天而降大范围杀伤敌人。蓄力可以强化，攻击范围虽大但是短时间内输出却十分的一般，并且难以攻击到敌人的弱点。各种程度上都不如重力箭或是贯通箭。

グラヴィティポイント： 重力箭，在接触的地方生成一个小型黑洞，吸附敌人并造成伤害，蓄力可以增强吸引力，对付密集的怪物群时可以用来控制距离或者制造安全空间，范围较小但可以灵活的指定地点是其优势。

カミカゼアロウ： 神风攻击，以身位箭冲向敌人攻击，随后踢击跳回，蓄力可以提高伤害并提升冲刺距离，由于在非蓄力时也有着极高的伤害，所以连续发动一个一个秒杀杂兵也会非常的爽快。相当值得注意的一点是这个PA的伤害属于射击力依存的打击伤害。HU的狂暴姿态对其，BRHU时有着非常恐怖的伤害。

シャープボマー： 向后大跳并且对前方地面射出爆炸箭击退敌人。发动速度极快可以作为有效的回避手段使用。箭矢的射击落点无法控制使得其在攻击时的实用价值较低。

其他职业新天赋分析

HU

图标	名称	说明
	アブソプション	生命吸取，开启防御姿态后，附近的怪物死亡会为玩家回复生命值
	マッシブハンター	魁梧之猎手，开启后持续时间内受到的伤害减少，并且无视挑起与击飞效果（对眩晕没有效果）
	打击アップ3	打击力上升3，提高基础打击力

变动分析

由于上一次改动让以狂暴姿态为核心的全左侧路线纯攻HU性价比大为提升，使得HU加点趋于单一。这次更新加入了两个非常实用的防御系天赋，作为多样化的选择之一，魁梧猎手使得HU在BOSS/杂兵混合战中得到更多的攻击机会，在等级上限提升后不失为一种好的选择。



FI

图标	名称	说明
	アドレナリン	肾上腺素，延长攻击/防御BUFF对自己的有效时间
	クレイジービ－ト	疯狂打击，自身处于异常状态时打击力上升
	クレイジーハ－ト	疯狂之心，自身处于异常状态时，人物的PP自动回复量与攻击回复量上升。

变动分析

新天赋依然处于深层位置，并且作用限制较大，大多数情况下新天赋无法发挥作用，只有在个别极端环境如走破任务或是EX任务中才能体现出其价值来。在没有多条天赋树的情况下不建议尝试。

RA

图标	名称	说明
	タクティクストラップ	战术陷阱，陷阱对敌人造成伤害时，PP按伤害比例得到回复（对闪光弹也有效）
	PPセイブバレット	节能弹，武器装填有特殊弹（大炮/步枪）时，PA与法术所消耗的PP按百分比减少
	パワ－バレット	强力子弹，武器装填特殊弹之后一定时间（约23秒内），射击力上升，切换武器有效

变动分析

RA的新天赋看起来主要是为了弥补当RA装填脆化弹时的输出短板，但是由于新天赋在天赋树中的位置问题，使得这些选择的性价比非常之低下。

GU

新天赋 *注:目前版本下只有在翻滚过程中不进行攻击才能获得这个效果。

图标	名称	说明
	ショウタイムスタ－	表演时间之星，开启表演时间时，装备双枪则PP最大值提升
	Sロ－ルアップ	翻滚提升，翻滚中对敌人造成的伤害提升
	Sロ－ルア－ツ	翻滚之技，在双枪的翻滚动作中，按PA发动键可以消耗10点PP提高翻滚中普通攻击的伤害
	Sロ－ルJAボ－ナス	翻滚JA增益，利用翻滚后的JA判定所发动的那一次攻击获得伤害增幅（对包括法术在内的所有伤害都有效）

变动分析

为了摆脱以前版本中GU翻滚与体术相对鸡肋的情况，这次特意加入了翻滚有关的三个天赋，极高的伤害加成使得以翻滚动作为核心的打法逐渐兴起，使得GU的可玩性得到了一定程度的提高。

FO

图标	名称	说明
	フリ－ズキ－プ	持续冻结，提高对敌人的冻结效果，使冰块更难被击破
	フォトンフレアブ－スト	光子闪耀增幅，光子闪耀状态中，对敌人造成异常状态的概率上升
	Fイグニッションブ－スト	冰冻爆破增幅，提高冰冻爆破的爆炸范围与伤害

变动分析

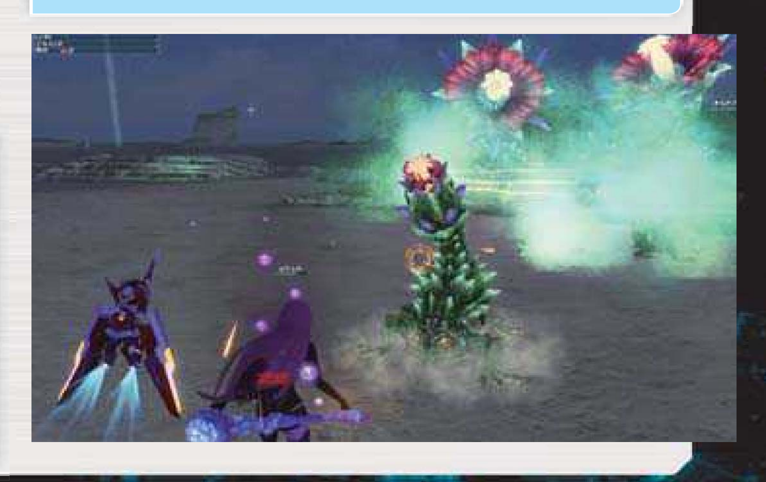
强化了冰系FO的控场能力与爆发力，但是冰系法术依旧疲软使得实用性不如传统的雷/火路线。建议另开天赋树加点去针对特定环境使用（如手持三解预言书等特殊情况）。

TE

图标	名称	说明
	ウォンドラバ－ズ	短杖狂热者，将PP锁定为0，同时保持短杖槽为满，只推荐路过用
	ウォンドリアクタ－	短杖反应器，将目前装备的短杖的法击力按比例变为打击力加成
	打击アップ1	打击力上升1，提高基础打击力

变动分析

针对性地强化了以短杖近身打击为主的玩法，短杖狂热会将PP清0，并且在持续时间内无法主动关闭，使得TE本来的打击/法术并用优势荡然无存，不仅无法借助法术来进行输出，甚至连辅助能力也失去了，完全是本末倒置。而短杖反应器却是一个非常实用的选择，在目前顶级短杖双攻均接近1000的情况下，这个天赋可以带来最大约400点的额外打击力。能立竿见影的强化打击输出，选择HU或FI作为副职业而主修风系便可以当做魔法战士来玩，有一试的价值。





在上辑栏目中，白菜简单为大家介绍了几部各有特色值得推荐的新番，但绝不是说7月新番中就只有这几部值得一看，这一层希望大家一定明白。等大家看到本辑栏目的时候，相信所有的新番都已经扫过一遍，自己感兴趣的作品也已经心中有数，追番弃番的选择也尘埃落定了。7月新番一共40部，除去泡面番以外的正统番有32部。前些日子在日本著名弹幕视频网站“NICONICO”上，出现了由NICO住民进行投票，排出的32部新番人气排行榜。本辑栏目中就由白菜对这个排行进行一个简单的分析，各位读者也可以根据这个排行看看是否需要调整自身的追番计划。

顺便一说，上辑栏目中白菜有提到新番《弹丸论破》中直接拿游戏OP来用的字句，结果第二话放映后立刻被狠狠打脸。正统OP走RAP风格，副歌部分好听得不行，倒是被打得心甘情愿。

正统新番人气综合排行榜

本次参与排名的32部新番，是从剧情展开、角色魅力、趣味度、制作精度和作品氛围五个角度来进行的评选。当然由于并非32部新番所有人都有兴趣看，因此也会出现没有被投票的作品。可见关注度也间接成为了评分的一项标准。详细的分析放在后面，我们先来看看整个排名的情况。

※排名截至7月23日

排名	名称
1位	Free！男子游泳部
2位	我不受欢迎怎么想都是你们的错（国内简称《丧女》）
3位	有顶天家族
4位	“《物语》系列”第二季
5位	战姬绝唱Symphogear G
6位	Servant×Service
7位	只有神知道的世界 女神篇
8位	恋爱研究所
9位	恶魔高校D×D NEW
10位	银之匙
11位	兄弟战争
12位	弹丸论破 希望学园与绝望高中生 The Animation
13位	Blood Lad
14位	新蔷薇少女
15位	黄金拼图
16位	现视研 二代目
17位	Fate/kaleid liner 魔法少女伊莉雅
18位	科学忍者队 Crowds
19位	神不在的星期日
20位	穿透幻影的太阳
21位	斯特拉女学院高等科C3部
22位	超次元游戏 海王星
23位	八犬传 –东方八犬异闻–
24位	狗与剪刀的正确用法
25位	Fantasista Doll
26位	玉响Ⅱ 幸福光晕Ⅱ 更进一步
27位	侦探歌剧 少女福尔摩斯Ⅲ
28位	萝球社！SS
29位	魔界王子
30位	有你的小镇
31位	义风堂堂！兼续与庆次
32位	归宅部活动记录

虽然每部作品投票人数不同，而作品得分的各分项情况也有高低之差，但考虑到人气也是评选的一大要素，因此这个排名基本上也正确反映了大多数日本动漫宅眼中作品的优劣程度。另外直至白菜截稿为止，排名争夺情况一直非常激烈，5位差距以内的作品位置调换乃是常事。因此各位读者如果看到自己喜欢的某部新番排名较低也不用太在意，说不定过两天便风水轮流转了。

排名的统计方法为对五项指标分别给予“-2”、“-1”、“+1”和“+2”四种分值，最后统计总分。因此即便综合排名落后的某些作品，在单项中也可能有出类拔萃的表现，现在就让我们来看看以下单项详细情况。由于排名几乎是以分钟为单位在进行变动，因此白菜给出各项的Top 5，好让大家对这些部分出色的作品有个大致了解。



剧情展开 Top 5

排名	名称
1位	“《物语》系列”第二季
2位	只有神知道的世界 女神篇
2位	银之匙
4位	科学忍者队 Crowds
5位	弹丸论破 希望学园与绝望高中生 The Animation

“《物语》系列”第二季顾名思义，是轻小说家西尾维新知名的“《物语》系列”的第二季作品，继承了《化物语》当年的影响力，素质同样有目共睹，在剧情方面拔得头筹不说，五项评分中竟然没有一人给予负分，更是难能可贵。西尾维新的作品大都走天马行空的异想路线，早些年的《刀语》有很高的评价，前段时间的动画《最强会长黑神》也是出自他的原作，没接触过的同学们可以试着跳坑，相信不会让大家失望的。《弹丸论破》在游戏中也算剧情出类拔萃的推理AVG，上辑详细介绍过，这里就不赘述了。《银之匙》的制作和角色并无太大出彩之处，声优也不算豪华，不过剧情确实可圈可点。这个榜单里惟一让人觉得有所争议的作品应该是《只有神知道的世界 女神篇》。这虽说是系列动画化的第三季，但想来前两季的平平反应让制作方不得不跳过大段剧情，直接进入高潮部分的“女神篇”，导致没有看过漫画的观众，估计都不认识其中很多登场角色了。虽然“女神篇”确实剧情走向有点意思，但要放在这个位置嘛……

角色魅力 Top 5

排名	名称
1位	恶魔高校D×D NEW
2位	超次元游戏 海王星
3位	Fate/kaleid liner 魔法少女伊莉雅
4位	侦探歌剧 少女福尔摩斯Ⅲ
5位	黄金拼图

相比剧情展开分项，角色魅力分项的得点数大幅降低，估计是由于一些打角色牌的作品虽然正分高，但不爽这方面的人大都不会无视，而是会无情地打上负分，这也从侧面拖低了总分数。对于这个排名，白菜个人表示非常遗憾，因为很明显大家的着眼点都是妹子啊！什么时候角色魅力已经仅限于妹子的姿色了？《恶魔高校D×D NEW》是《恶魔高校D×D》的第二季作品，但由于画面中充斥大量15禁镜头，建议未成年人不要观看，成年人观看时也请注意影响和周围的动静。《超次元游戏 海王星》目前暂时播出了两话，个人认为除了妹子萌以外，毫无剧情可言，真的。《魔法少女伊莉雅》是以“《Fate》系列”的设定打底，讲述平行世界中伊莉雅成为魔法少女收集职阶卡的故事，隐



隐有种《魔卡少女樱》的感觉。《黄金拼图》倒是个人认为在这个榜单中的最佳作品，妹子萌当然不在话下，故事也非常小清新和治愈，非常适合各位被虐心后前来舒缓情绪。

趣味度　Top 5

排名	名称
1位	我不受欢迎怎么想都是你们的错
2位	Blood Lad
3位	恋爱研究所
4位	Servant × Service
5位	现视研 二代目

这个榜单估计会影响一大部分读者的追番选择（至少可以影响鲁叔的追番选择）。《我不受欢迎怎么想都是你们的错》是讲述一个阴暗的不受欢迎的宅女在日常中的种种伤心糗事。片中充斥各种神台词、神颜艺和神展开，笑料十足且突然。对于这款作品排第一，白菜举双手赞同。而在混乱的排位战中，这部作品也是始终保持占据着排行榜第一位。《Blood Lad》国内又译《血意少年》，虽然本质是带有故事剧情的搞笑，不过个人看来笑料一般，并不如紧随其后的《恋爱研究所》。《恋爱研究所》虽然看名字像个恋爱番，其真面目却是虽仅次于《我不受欢迎怎么想都是你们的错》，但绝对令人满意的吐槽番。看着两个女主人公就恋爱的练习一个逗哏



一个吐槽，就如同在看精彩的小品一样，让人回味无穷。《Servant × Service》讲述的是市民福利社里公务员的忙碌工作与搞笑生活，风格无限接近于《迷糊餐厅》，看起来不会有太大情绪波动，非常适合放松休息。总之想要捧腹大笑或犀利吐槽，找这些片子就没错了。

制作精度　Top 5

排名	名称
1位	战姬绝唱Symphogear G
2位	Free！ 男子游泳部
3位	“《物语》系列”第二季
4位	神不在的星期日
5位	超次元游戏 海王星

《战姬绝唱Symphogear G》始终以雷打不动的优势霸占该榜单的第一位。原因也非常明显直接：卖歌。拥有悠木碧、水树奈奈、高垣彩阳、日笠阳子等重量级声优加盟，且战斗中必然唱歌的设定，能吸引相当一部分FANS。2、3位直接略过不谈，基本毫无争议。《神不在的星期日》虽然谈不上大制作，不过在小细节方面有细腻的表现。至于《超次元游戏 海王星》么……对不起，白菜真心也说不出来此番有什么制作精度可言，画面偷工减料，音乐也马马虎虎，实在是令人费解。不过《有顶天家族》和《弹丸论破》紧随其后，以这两作的质量作保，相信排名应该会大幅变动。



作品氛围　Top 5

排名	名称
1位	有顶天家族
2位	斯特拉女学院高等科C3部
3位	穿透幻影的太阳
4位	黄金拼图
5位	Servant × Service

可能会有读者对这个榜单的意义不太清楚，这里解释一下，所谓作品氛围就是作品整体给观众的感觉，虽然制作的单项说不上顶级，但有可能通过整体的搭配、精妙的分镜、独特的风格等要素，给观众带来难以诠释的好感。在这一方面，继承了“《绝望老师》系列”画风，由久米田康治负责角色原案设计的《有顶天家族》的确有着魔性般的绝妙中毒魅力。另外还有一大例证就是排名第二的《斯特拉女学院高等科C3部》。老实说，这款作品细说单项要素的话，并没有任何非常突出的优势，综合人气排位也偏后，但是整体搭配起来却有一种还原00年代初期作品的复古感，相信这也是其得票居高的原因。《穿透幻影的太阳》看了第一话以后感觉略有发展为当年《魔法少女小圆》的趋势。其作为魔法少女系作品，却真实地描绘了鲜血和死亡要素，而且似乎也有着黑幕存在，不过最近两话发展平平，最终评价仍需继续观望。《黄金拼图》由于是本季数一数二的治愈属性番，在这个位置也可以理解。《Servant × Service》入榜理由同上。



低评价作品Pick Up!

综合人气榜的作品排位虽然仍处于激战区，但某些作品却始终徘徊在后几位，这里特地挑出来说一下。《萝球社！SS》卖的就是且只有小学生萝莉，虽然有篮球画面，但制作非常偷工减料，大都是给的小学生露肚脐之类的特写定格镜头，讨好某部分人群之意再明显不过，不过大部分观众看来接受不了。《有你的小镇》虽说是话题漫画改编而来，但由于原作中剧情发展失控，主人公人格魅力遭到了绝大多数观众的鄙视，扣分



票简直多到异常，导致分数极低。《义风堂堂！兼续与庆次》同样也是负分票居多的作品，主要体现在剧情发展遭到唾弃，另外作画质量也有待提高，OP更是只能以“莫名其妙”来形容——时代剧你用摇滚风格，还有“Baby！”这种歌词，想不反胃都难。最后要提一下《归宅部活动记录》，简直是雷打不动的最后一位，同时也是跌破白菜眼镜的作品。本作改编自网页漫画作品，走的是搞笑吐槽风格，有些类似于前段时间的《GJ部》。但是，某些新人声优不成熟的表现大幅降低了观众的观看欲望；剧情中抖出的包袱稍稍落于俗套原本还无伤大雅，但制作上对节奏把握的失误，让观看时的不舒适感成倍放大（大家可以想象一下《幸运星》第一话对于巧克力面包的吐槽）。除开根本上的两大缺陷，第一话播放中竟然穿插了几位声优的真人合照，对于沉浸在作品中欣赏的观众来说，简直就是当头一棒的冲击。希望以后能够改善缺点，依然有着好转的可能性。



这小偷被抓，按理应该是畏畏缩缩，告饶讨命的节奏，而文中的小偷却还气势汹汹地要给失主一个好看，这到底是怎么一回事呢？后面是山山老师关于日本留学指南的下半篇。文中为大家介绍了选取语言学校的第一步选择，有意向的大家参考一下哈。

倒打一耙

7月14日，在日本的某求助网站上，刊载了一条非常让人哭笑不得的问题：

"将伞放在大学课堂外面的置伞处，但是每次都被人盗走。这次实在是火上头了，于是就在伞中设置了蟑螂机关。不久后外面传来了很夸张的悲鸣声，出去一看发现是一名大一的女生，显得非常愤怒。一听她的说法，说是虽然承认自己准备将伞盗走的事实，但认为我在伞中设下的蟑螂机关实在太过火了。她哭喊着要将我告到学生科逼我退学。伞既然拿回来了，想来她也不会再盗窃，我个人来说已经消气了。但如果她告到学校，会不会变成我的错呢？顺便一说，机关里的蟑螂全部是死掉的，是用胶带贴在伞的内侧。"

由于该状况实在太过有趣，因此被人转贴到了2ch的讨论版上。于是乐于助人的住民们给出了以下评论：

>盗人(ぬすっと)猛々(たけだけ)しいとはこの事(こと)か。学生课(がくせいか)にしかられるのがどっちとか決(き)まってるから、むしろ连行(れんこう)しろ。

译文：说的就是这回事么。把她带过去啊，反正会被学生科处罚的是谁可再明显不过了。（盗人猛々しい是日本谚语，意指厚颜无耻倒打一耙。原文中用的是字面原意，即偷东西的人反而还振振有词的样子。）

>中学生(ちゅがくせい)の顷(ころ)に自分(じぶん)の伞(かさ)に小麦粉(こむぎこ)を仕入(しこん)むイタズラは良(よ)くやった。サラリ－マンがコンビニの前(まえ)でブチ切(き)れててワラタ。盗(ぬす)むほうが悪(わる)い。

译文：中学时代我经常干把小麦粉装进自己伞里的恶作剧。看着在便利店门前怒不可遏的上班族真是太解气了。这当然是盗贼那方的错。

>自分(じぶん)の物(もの)に何(なに)してても持(も)ち主(ぬし)の胜手(かつて)。

译文：对自己的持有物不管做什么都是主人的自由吧。

＞“盗もうとしたこと自体は认めていた”。これでどんな言い译しても胜负アリだろ。

译文：“承认自己准备将伞盗走的事实”。这下不管她找什么借口都已经分出胜负了。

蟑螂对于大部分女生来说，都带有生理上不可接受的厌恶感。所以我们非常理解这位女生被蟑螂吓掉魂的心情。但这并不代表偷伞的行为就正当化了。真要闹大的话，虽然提问者难免被批稍稍过火，但谁是谁非却是一目了然的。这位女生没有碰到纠缠不放的主儿，就真该偷笑了。

另外还有部分网民认为问题也出在安全措施不够格的提问者和学校身上，建议一开始就不要把伞放在置伞处等等。另外还有部分网民开始探讨起如何让伞放在置伞处也不会被偷走，例如给伞装上锁，或是伞柄可以拆卸什么的。不过有些想法可稍稍有些太过，例如弄个动漫萌妹子的痛伞或是撑开以后伞内绘有少女裙底风光的超创意伞，如此一来没有相当抗性的一般人，恐怕是很难下手将其盗走了。不过这样的伞在某些特定地点（秋叶原），是不是会更容易被盗呢？



日本留学（下）

文 山山

上辑栏目中谈到了去日本留学的一些优势，但要是只因为喜欢动漫或价钱便宜之类的理由，而盲目跟风出国也是不行的。选择留学也算是人生比较重要的转折点了，所以决定要留学后，好好选择一下渠道，做好事前的准备工作也是十分必要的。下面就为大家介绍一下留学日本的一些渠道和注意事项。

说到留学日本，首先得提到的是语言学校。日本国内有成千上万所专门招收外国人的语言学校，期间为半年到两年，外国人通过在语言学校的学习，可以报考日本国内任何一所招收外国人的大学。语言学校招生的标准，也是在外国受过12年以上教育，想要在日本考取大学、大学院（也就是研究生）或专门学校（大专）的外国学生。语言学校每天的课程量非常大，各个应试科目都有专门的老师辅导，在学好日语的同时，也能根据自己想要考的学校做针对性的练习。所以想在日本升学，语言学校自然是首选。

不过，因为语言学校的数量太多，质量参差不齐，所以学校的选择非常重要，一般来说要着眼以下几点：首先是校舍，最好要是学校自己所有的大楼，只是租赁写字楼做校舍的小学校随时有倒闭的可能。然后是办学年数，一般要10年以上的学校才有相对于较好的应试对策，也会有大量免试入学的大学推荐名额，而新兴学校就没有这么多资源了。最后是学生人数，一般200以上才算是比较有规模的学校，太小的就不要去了。除以上三点外，剩下的就根据自己的喜好和想去的地区选择学校即可。

除语言学校外，中国的本科毕业生也可以申请日本大学院的预科（日本那边把这个叫研究生）。也就是以旁听生的感觉，和日本学生一起上课，一年后（最长两年）参加正式的升学考试。如果和教授关系处得好的话还有可能拿到免试的推荐名额。不过因为研究生对象的日语课程很少，如果不在国内打下很扎实的日语基础，而且有超强的自觉性和自学能力，一般人过去之后上课是听天书……所以在国内要是学不到JLPT-N2的水平，就不要想走研究生的渠道去日本了。

最后，中国的初中毕业生，也可以去日本读国际高中。不过未成年人在日本不能勤工俭学，国际高中的学费及住宿生活等费用也比较高，非土豪就不用考虑了。而且把十几岁的小孩子丢到国外一个人生活，中国家长一般也不会做这种事吧。



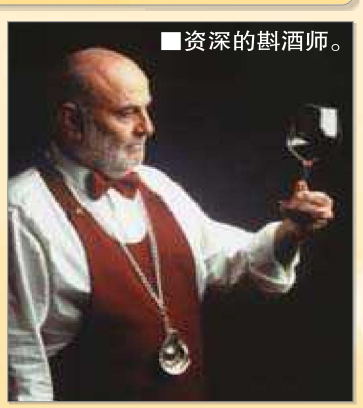
NDS虽然已经退出历史舞台多时，但它所留下的游戏宝库仍是值得我们去好好发掘的。《游戏边缘地》专为介绍应用软件游戏而设立，而这类游戏大多集中在NDS上，也有少数出现在PSP、PSV或3DS平台。平时我们可以去多关注一下。

斟酒师DS

Sommelier DS

软件介绍

本次《游戏边缘地》要介绍的这款《斟酒师DS》，是上次介绍的《调酒师DS》的姊妹篇，Sommelier原意是指“斟酒的服务员”，但它所表达的含义又不同于一般的服务员，而是具有丰富酒知识，向客人引导推荐名酒的专家。这款游戏也是由EA发行制作，由知名品酒师滨田知佐监制，游戏中收录了上千种名酒的详细信息，是不可多得的“酒类宝典”。


■资深的斟酒师。

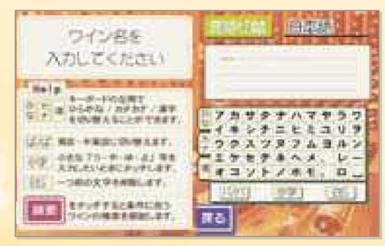


评酒大师

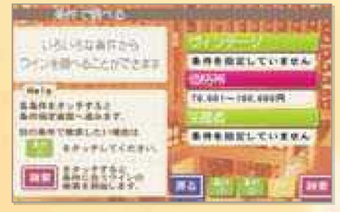


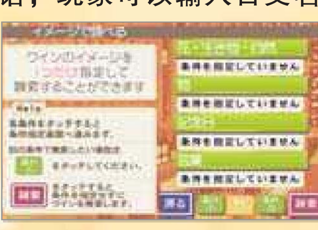
这款游戏中所收录的酒类以葡萄酒为主，也包含有少数白酒和香槟。葡萄酒的酒精含量要比白酒低得多，且口感良好，即便是女性和儿童也不会对其反感。另外，葡萄酒本身具有多种营养成分，适度饮用的话可以起到保护血管、防止动脉硬化、降低胆固醇等多种保健功效，而且对女性来说葡萄酒还可以起到美容养颜的效果。虽然葡萄酒含有一定的糖分，但由于它还含有促进糖分解的维生素B和甘油，如果适量饮用的话反而对糖尿病的治疗有促进作用。

葡萄酒查询（ワインを调べる）



在这个模式里可以查询各类葡萄酒的具体信息，查询方式分为三种：按名称查询（名前で调べる）、按已知条件查询（条件で调べる）、按外观特征查询（イメ–ジで调べる）。按名称查询的话，玩家可以输入日文名





或英文名中的关键字进行搜索，但这需要比较了解酒的名称才行；按照条件查询的话，玩家可以根据生产地（包含国家、省/州、城市、镇/村）、色彩、品种、配餐种类、酿造年份、价格区间以及酿酒师这些条件来进行查询；按外观查询的话，则分为视觉印象、类似口感、象征色、纪念日等多个附加条件来进行搜索。

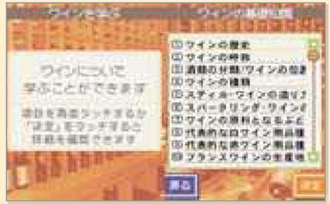
葡萄酒浏览（ワインを眺める）

该模式是用来快速浏览各种葡萄酒的模式，它分为按名称顺序浏览（名前順に再生）、按年代顺序浏览（年代順に再生）、按价格顺序浏览（価格順に再生）、按国别顺序浏览（国ごとに再生）、按色彩顺序浏览（色ごとに再生）。在浏览过程中，玩家可以利用倒退、暂停、重播、快进等功能来方便浏览，每种葡萄酒都展示出了酒瓶的外包装标签，给人一种琳琅满目的感觉。



葡萄酒知识（ワインを学ぶ）

这个模式向玩家讲解了葡萄酒的各种基本知识。葡萄酒基础知识（ワインの基础知识）向大家讲解了葡萄酒的历史、名称变更、原料类型、主要分类等知识，对葡萄酒有兴趣的玩家一定要仔细阅读；葡萄酒问答（ワインQ&A）则是挑选了一些有







代表性的深度问题，供对葡萄酒有一定了解的玩家去进一步深入研究；葡萄酒名人（ワインを爱する人达）则是挑选了一些葡萄酒业内名人或是热衷于葡萄酒的其他行业名人的访谈，其中包含了熟女影星川岛直美以及漫画大师弘兼宪史等人。

酿酒图表（ヴィンテ–ジチャ–ト）



这里是供玩家快速查询酒类品质的模式，该图表的横行代表着生产年份，而纵列则对应了不同的葡萄酒品种。通过横行生产年份和纵列葡萄酒品种的对照，玩家可以直观了解到这种酒的品质高低。S级别代表着最高的品质，品质依次往下则是ABCDE级别，而“–”则说明这种酒在该年代并没有确切的生产记录。通过这张图表，我们可以了解到葡萄酒并非年份越久越好，因为每一年的生产工艺和原料标准都有变化，真正的佳酿并不是靠单纯的窖藏年份成就而来的。

我的酒吧（マイワインセラ–）

玩家可以在葡萄酒查询模式中登录自己感兴趣的酒类品种，然后在这个模式中进行快捷浏览。比如在挑选购买葡萄酒的时候，事先就可以在这里记录下来，再去对比参考的时候就方便的多。如果玩家利用了NDS的通信机能，还可以在“朋友的酒吧（フレンド ワインセラ–）”中看到朋友喜欢的葡萄酒种类。

葡萄酒的品种

葡萄酒是以新鲜的葡萄或葡萄汁经过发酵后酿造而成的酒精饮料，根据葡萄原料的区别以及生产工艺的不同，葡萄酒可以分为红葡萄酒、白葡萄酒和桃红葡萄酒这三大类。其中红葡萄酒是由葡萄带皮浸渍发酵而成，它又细分为干红、半干红、半甜红和甜红这四种子分类；白葡萄酒则是由葡萄汁直接发酵制成，其中又分为干白、半干白、半甜白和甜白这四类。而桃红葡萄酒则是先让葡萄皮和葡萄汁浸泡在一起，然后再将皮和汁分离开来，酿造出的葡萄酒颜色更为鲜艳，它同样分为干桃红、半干桃红、半甜桃红和甜桃红这四种分支。

葡萄酒中的“干”、“半干”等类别关系到它的含糖量，其中干葡萄酒的含糖量最低，低于每升4克，而半干葡萄酒的含糖量介于4.1~12.0克每升之间，半甜葡萄酒是12.1~50.0克每升，甜葡萄酒的含糖量是大于或等于50.1克每升。另外，按照葡萄酒发酵过程中的二氧化碳含量，葡萄酒可以分为平静葡萄酒（又名静酒）、起泡葡萄酒和加气起泡葡萄酒，一般我们常见到的葡萄酒都属于平静葡萄酒的类别。平静葡萄酒的二氧化碳含量最低，在20摄氏度时二氧化碳压力小于0.05兆帕，起泡葡萄酒的压力在0.05兆帕到0.35兆帕之间，而加气起泡葡萄酒的压力则大于0.35兆帕。



夏日炎炎，正好是下海畅游的好时节，假如生活在沿海城市的话，在这个夏日每天对着碧海蓝天，你说是多么幸福的事情，而我们这辑的嘉宾，正好是来自厦门的一位萌妹子。不知道那里有什么好玩好吃的呢？我们一起问一下她吧。

PQ

昵称：PQ
年龄：保密
身高：158
生日：8月10日
职业：文化传播
星座：狮子
性格：女汉子
喜欢的游戏：模拟经营类型、动作类 =3=
喜欢的动漫：好多啊，每季新番里面都会有那么一两部
喜欢的颜色：黑色、金色、紫色
喜欢的电影：科幻动作类型
喜欢的音乐类型：不同阶段喜欢的不一样
喜欢的异性类型：看感觉_(:з」∠)_
口头禅：卧……（都不好意思说了）

游俏小筑

PQ： ヾ(●'▽`●)ノ大家好～我是PQ。身边很多人直接叫我皮丘或者皮球，但我还是比较愿意被叫PQ。我来自可爱的萌都（厦门），是TRN社团的一员（看好了是TRN不是NTR）。

酷洛洛： 你好啊PQ，话说为什么取PQ作为昵称呢？有什么意思在里面？

PQ： 其实是太懒了～直接用中文首字母～自己叫着也顺口。



酷洛洛： 话说PQ是在厦门生活是吧，可以介绍一下厦门有什么好玩的地方和小吃么？总觉得当地人介绍应该和网上和新闻不一样才对。

PQ： 其实厦门的小吃挺多的，但是都要到一些小巷子里面才吃得到原味，不是随意的中山路或者是去鼓浪屿买特色买奶茶，体验小资生活……古早味道才是王道。推荐的有沙茶面、土笋冻、麻糍、海蛎饼、沙茶肉串、鸭肉粥、锅边糊和花生汤。

酷洛洛： 好像都很好吃的样子，土笋冻是什么玩意，我对笋比较感兴趣（口水ing）。

PQ： 土笋冻以海沧土笋冻、厦门公园西门土笋冻、老二市土笋冻较为有名，不要以为是果冻什么的，主体是沙虫，来自海边，经过清洗熬制等最后变成晶莹剔透看到里面沙虫的土笋冻。

酷洛洛： ……我有点不敢吃了。

PQ： 不要被它的外表吓到，配合厦门甜辣酱、芥末、花生酱调教，配菜腌酸萝卜，超级好吃。口感QQ的，吃到里面的沙虫是脆脆的口感。很多来厦门的游客原本都会怕这个，但是吃下去之后就会爱上。

酷洛洛： 好吧，有机会到厦门，我会尝试鼓起勇气试一下的。









酷洛洛：我看PQ的照片，有许多动作游戏的角色呀。像《刺客信条》、《生化》什么的，PQ都会去玩么？

PQ：嗯，多少会玩一下，《生化》比较多一些 因为家用机可以一起玩，最早玩的是PS2、后来Wii、X360等不同平台上都有玩。《刺客信条》的话后来即使自己没玩，也看别人玩流程过剧情。

酷洛洛：PQ是什么时候开始玩Cosplay的？现在工作同时兼顾这爱好会不会有不便呢？

PQ：最早是高中就开始接触COS，那时候主要负责帮排练~还有妆娘。后来到大学机缘巧合成为了学校动漫社的副社长，但是也多少做幕后的为主 。退役后加入了现在的TRN社团（中文“赤夜联盟”）里面，同样担任副社长。真正不算黑历史的开始是从军娘扮像开始，以武装类型为主，动漫游戏Cos为辅助。工作归工作，只有工作才有经济来源去支撑Cos这一爱好，家里人也算比较理解。

酷洛洛：但我看PQ的Cosplay照也有不少软妹子，PQ自己会喜欢哪一类比较多呢？

PQ：怎么说呢，其实内心所占比例是差不多！喜欢炫酷的角色同时也喜欢软萌到不行的角色。选角色还是要先看下适不适合自己，好多角色都是担心自己驾驭不了，一直在怨念名单中（TAT），还有自己超级爱机娘类型的，小小的身躯上面大面积覆盖着厚重的机甲武器。有机会一定要出机娘。












酷洛洛：最近PQ在看些什么新番呢

PQ：一直追的就《海贼王》跟《进击的巨人》，新番的话有《蔷薇少女》、《弹丸论破》，最近都比较忙，没看多少（周末都在跑展）。

酷洛洛：其实也不少了，我暂时貌似就看《现视研》和《FREE 男子游泳社》。

PQ：《现视研》好多年了，好不容易第二季不能不看！《蔷薇少女》也是全新画风得看！

酷洛洛：嗯，我就是冲着《现视研》那么久终于肯补坑才看的，不过感觉都偏腐了怎么破……

PQ：感觉是为了迎合现在大众基情的口味（打击一Σ(?д?lll)，现在很多都是不腐不卖座。

酷洛洛：+1。





酷洛洛：好了，时间也差不多了（看看电脑已经23：23分），最后麻烦PQ和各位读者说两句吧。

PQ：嘴太笨，也不懂要说啥。要介绍吃的什么还行，介绍自己啥的真的弱爆了。希望以后大家看到TRN出品的Coser请多多支持，我们都努力自己从服装道具上尽量亲力亲为，即使不是帅哥美女也一样希望得到大家的认同。谢谢默默支持社团、支持我的大家。我会更加努力去成为一名优秀的Coser的。ヾ(o≧д≦o)ノ



掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



要说近来天气还真极端，要么炎热得能烤熟肉，要么大雨下个不停，不过别管什么气候，都不要把好心情给丢掉啦，毕竟我们有掌机游戏这种随时随地可以让我们感受游戏乐趣的消遣，而接下来一波又一波的游戏大潮洗礼，该玩哪个、弃哪个、暂搁哪个、坑掉哪个……这些才真让人操心呢。当然酷暑天也别太省，毕竟有舒服的游戏环境也能更方便我们投入游戏之中感受其乐趣。

模型真好

上课时看到机友在下面忙着什么，老师问：“干什么呢？”机友没理。老师走过去，结果他的PSP上交了。我后来才知道机友为了对付老师早买好了五六个PSP模型，这让我一个PSP坏掉的人情何以堪。

天津 刘洪杰

半夏：现在都有PSP模型这么高级的物质了？

白菜：怎么有种劳神费力不讨好的感觉？

酷洛洛：原来模型梗不只有iPhone，PSP居然都有了。

马修：IP的模型梗是不是卖手机时掉包用的？我最近经常能碰到500元卖IP5的。

酷洛洛：也有拿去上交没收的，新闻上看到的，好像是说老师收上去半天开不了机以为没电了什么的，最后发现是模型。掉包那个好像也有新闻，模型真好。

只言片语 全3D真人比例的《闪之轨迹》，画面也会不错吧。（苏州 小柯）

掌门话题

有没有在公共场合因为游戏搭讪陌生人或被陌生人搭讪？

苍穹 搬家后每天上下班各需要坐40分钟左右的地铁，行程中经常会玩掌机打发时间，不过1年多来从没有过被搭讪的经历（摊手），就连3DS开邂逅通信遇到陌生玩家的几率都很低，一定是我乘坐的地铁线路不对。

白菜 以前某朋友在某游戏专卖店里作销售，那家店门口有个目测50寸以上的大电视吸引顾客，于是我们一群玩游戏的好友就经常坐在店门口的大沙发前玩。有一次玩的是PS2上的《月华剑士2》，忽然旁边窜出一个大约十一二岁小胖子，一直在旁边嘀嘀咕咕“我玩过这个，玩得很好，大哥哥们给我玩一下吧。”我一个朋友实在被烦得不行，就把手柄递给他，道：“你这么想玩就拿去玩，对战谁输一局就给自己一耳光。”那小胖子听这话可高兴了，不亦乐乎地接下手柄开战。结果他被揍得一塌糊涂，于是现场马上响起一声清脆的声音，然后他又满不在乎地继续拿着手柄玩……后来大概扇了自己五六个耳光后才心满意足地离去，我早就在旁边笑得腰都直不起来了。

阿鲁 当年休年假回重庆与朋友两人在水吧联机《MHP3》的时候，遇到了两男一女同样在联这游戏，于是果断凑过去打招呼然后一起玩。帮那个妹纸刷雷狼龙的碧玉，结果死活都刷不出，倒是不需要碧玉的我出了两个……

半夏 曾经有一次坐公车玩PSP被一个阿姨搭讪，她问我这是什么啊，干什么的，说她孙子也要买一个，我赶紧说这个是可以打游戏、听音乐、看视频、学外语的好东西，阿姨反复问我，真的能用这个学外语么？我昧着良心点了点头，那位同学我只能帮你到这了，希望外婆最后给你买了PSP。



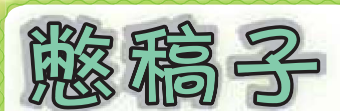
胧月 提问：“我连《动物之森》都买了，为什么没有妹子来搭讪？”曾经的老编辑铭风答道：“我以1200小时的游戏时间告诉你，这游戏的女玩家不是人妻就是周末去男盆孟家的妹纸，谁有空搭讪你啊？”……你怎么不早说？

以我的个人经历，是没有被同龄人搭讪过的，现在信息传播发达，掌机在国内也颇有群众基础，基本不太会有把别人手中掌机当稀罕物的人了。至于孩子围观倒有那么一两次，不过看着他们家长不满的目光，我还是立即把机器收起来了。



乌冬 搭讪别人没试过，读书的时代去包机房和街机房的时候经常在玩游戏的时候被别人搭讪过，有讨论游戏的，有想一起双打的，还有被小混混……现在则很少在公共场合玩游戏，而且就算玩也会注意不让人看到画面，所以被搭讪也是家长带着小朋友问这个游戏机是在哪买的。

马修 我这人很俞，再动心也不会主动去搭讪，但不等于闲下时候不会去拿眼睛打量妹子。前几年有个几乎每天下班都和我乘同辆车的玩PSP的妹子在被我打量了一个月后，终于受不了了先向我搭话，跟我起起四个很大众化的PSP游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》、《英雄传说》和《太鼓之达人》，我由于一个都没玩结果聊天失败，最后妹子悻悻地打开PSP低头自己狩猎。而后由于搬家，便再也没遇到了。



憋稿子

最近当上编辑+记者，也跟小编一样开始憋稿子，头痛啊！请问小编憋稿子时的技巧有哪些？

石家庄 刘梁



半夏：召唤写稿小精灵（被PIA死）！

阿鲁：稿子憋不出来？赶紧睡一觉。

苍穹：小编工作中基本不用“憋”，大多数时候是“赶”，因为时间紧迫。

白菜：其实小编们的大部分稿子都是有感而发的。如果实在遇到需要憋的稿子，就好好想想文章的重点，然后围绕其多做文章，修饰手法也多用一点。当然想要完成这些，自身也得有一定文学积累，平时可以多看看名家作品，学学他们的写作方式。

马修：我大多数时候是从一个灵感开始，然后打腹稿、做提纲再加枝叶形成的，如果到写稿的细节上有什么卡住的地方，鲁叔的方法其实也可取，不过不用睡觉，让大脑空白下来闭目休息一会也许就有办法了。

只言片语 因为目前拥有的掌机只有PSP，作为一名《MH》粉丝，只能期待《MHP3G》了。（茂名 风之林）

只剩两位数

为了3DS，辛辛苦苦打工一个月，哈哈哈我发达了！于是又报答父母又请客吃饭，等想起要买机器时，卡里只剩下两位数了……瞬间石化。

天津 张如光

苍穹： 论收支记录的重要性，每月坚持做账的飘走。

阿鲁： 美好的时光总是那么短暂，而且……很花钱。

酷洛洛： 就凭你一片至诚的孝心一定会有好报的，说不定明天出门就能捡到五百万。

白菜： 吃一堑长一智，还没拿到手里的东西就不算自己的。

马修： 钱拿来报答父母和加深朋友感情也没算乱花，也不用太心疼嘛。



文理

马上就高二了，要进行文理科分班，但自己尚未做好决定。不知道小编当初是怎么选择的？真心迷茫啊……

天津 败走

苍穹： 建议这位同学先去了解一下报考大学时文理科的相关专业，从长远的角度进行选择。个人当时仅仅是因为数理化成绩相对较好就选了理科，高考后填志愿的专业选了文科相关的，最后被无情地调剂了。

白菜： 你们的故事真是多姿多彩。高中分班，个人意见是擅长理科就读理科，不擅长理科就读文科。

马修： 看自己的擅长吧，以我自己为例，高中分文理前我的物理化学成绩一直都没法看，然后果断选文科，接下来学得比初中都轻松。

去澳大利亚了

当小编们收到我这回函的时候，我已经到达了南半球的澳大利亚，为了生活不得不离开中国，澳大利亚没有《掌机王SP》发售，真是悲剧！！只能让家人邮寄到墨尔本了。

佛山 陈文开

胧月： 感动得泪流满面！

苍穹： 其实如果你愿意的话可以购买电子版！不然这邮费也太划不来了。

白菜： 在异国他乡虽然可能会经历种种辛苦但同时应该也会有很多宝贵的收获，希望你能拥有自己所追求的生活，加油！

马修： 每当看到读者朋友们去国外还挂念着《掌机王SP》，都觉得《掌机王SP》的电子版上架实在是太对了，各位留意我们的电子版哦。

只言片语 超级口袋FAN，期待《口袋妖怪 X·Y》。（南通 卡比）

玩家画廊扩大版·猜猜我是谁



马修：从惟一的他也正帽子来看似乎是胧月？其实画得相当细致了。P.S.注定孤独一生这个画得更赞。

北京 何灵运

队友

我们三个人用PSP打《杀戮地带》，鉴于我技术比较好，他们两人组成一队打我一个。但悲催的是，A君总分不清B君和我，每次B君往他旁边走，A君不是一单爆，就是一导弹招呼过去，打得B君最后都不打我，专心报复A君了……

天津 JK

白菜：不怕……就怕……

阿鲁：又不是真队友，说不定人家就是故意的，为了胜利不惜一切手段。

马修：坑队友不就是联机游戏的隐藏乐趣么？

原因分析

这次200辑抽奖没中奖，一定是我对《掌机王SP》和鲁叔的爱不够，所以才抽不到吧！嗯，一定是这样！

苏州 老总

胧月：就算没中奖也不要恶心中奖者啊，尤其是鲁叔爱什么的。

酷洛洛：除了买《掌机王SP》外，你还可以每个月来信夸跨鲁叔。

苍穹：同学，你只想着中奖，缺乏迎接鲁叔的诚意啊。请转账付费……

阿鲁：你们够了！

马修：引用其他读者朋友的话，你这明明是在为更大的事儿攒RP。

天线宝宝队友

为什么人人都说《MH》联机好玩？我却更喜欢独自作战，和别人联机时只有一种情况，我只能做主力，其余人因为能力原因打酱油，还时不时打扰我，多次因为他人力尽而任务失败……

宁波 逆袭的吊丝

半夏：坑队友和好队友的区别，如果你的队友实力如复仇者联盟你肯定会非常轻松并乐意联机的，如果你的队友实力都如天线宝宝那就……

胧月：不许黑天线宝宝，据说有些人用它算六合彩号码。

阿鲁：你懂天线宝宝的什么？

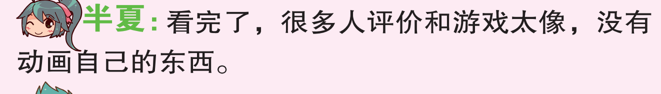
白菜：天线宝宝怎么了？通了电波照样能打怪！

只言片语 我是《战场女武神》和《洛克人ZERO》的脑残粉，期待续作。（大理 王局长）

微生活

反手一巴掌

胧月： 有人说酷洛洛的游戏品味太差，我当时就不乐意了，反手一巴掌：净说废话！



难伺候

白菜：《弹丸论破》动画高素质神还原，超好评！

半夏： 看完了，很多人评价和游戏太像，没有动画自己的东西。

白菜： 动画原创多了又说不尊重原作……真难伺候。







黑线

白菜：（截图话很少的JUXI一个“= =”的表情）我觉得我需要重启对JUXI的印象……

胧月： 一个黑线让你萌成这样？

买游戏

半夏：《逆转5》晚上9点才到，肿么办？

胧月： 7点走起。

苍穹： 四个字：明天再买。

半夏： 7点我们可以过去，9点就过了，太晚了吧？

胧月： 下班就走啊！

半夏： 然后等到9点？

胧月： 他不是说快的有7点多？不是分批到货的意思么。

半夏： 他的意思是：几点到不知，快的话7点，慢的话9点。毛老师你去拿么？让女生大半夜的坐地铁是吧（@-@）……

苍穹： 9点就已经大半夜了，以后你是不是天没黑就要回宿舍了？

胧月： 老老实实等明天吧。

半夏：（@-@）毛老师毛老师毛老师。

阿鲁： 毛老师在沉睡。

白菜： zzzz

相映成趣

乌冬： 新动鲁叔主动认领一个吧。

白菜： 光盘视频都要鲁叔代工，怎么可能还有空做新动？

胧月：《逆转》我来做，让鲁叔去搞新动。

苍穹： 啧啧。

胧月： 被我感动了？

苍穹： 没有，中午吃的酸菜塞在牙缝里了。

白菜：《有顶天家族》、《新蔷薇少女》、《我不受欢迎怎么想都是你们的错（丧女）》、《银之匙》、《Blood Lad》、《恋爱研究所》、《神不在的星期日》、《Servant Service》。以上，新动随便选。

苍穹：《我不受欢迎怎么想都是你们的错》——鲁叔做这个，跟“你的朋友很少”相映成趣。

TGS与鱼唇马嘴

苍穹：“掌机王”就你一个人去TGS？

半夏： 对呢，你们一个两个都不提交计划，结果名额都让UCG抢了！

苍穹：（摊手）我压根就不想去，提交什么？

半夏： 懦弱！鱼唇！

苍穹： 马嘴！

只言片语 很想试一试狩猎新作《讨鬼传》。（桂林 银翼）

咋办啊

父母中，父亲是让我玩游戏的，而母亲是反对的，而且我一边玩她还在一边喋喋不休，这可咋办啊？

常州 神之叹息

阿鲁：跟你父亲一起玩。

白菜：解决她喋喋不休的内容。如果解决不了，就忍着吧。

马修：都允许你玩游戏了，附加点喋喋不休就忍了吧，要知道很多人连在父母面前光明正大打游戏都做不到啊，少年！

204调查之考试后度过的紧张或惬意的日子

高考期间挺紧张的，常常为一个没学到的知识点而殚精竭虑，不过这几天都是以玩来消磨时间导致现在写字都生疏……现在主攻《NSMB2》还有《奇妙之旅》汉化版。

上海 倪鸿禹

现在高一了，经历过的重要考试就是中考了。话说中考以后除了等成绩的那段时间有些紧张，等成绩出来后由于考得挺好，日子过得相当happy。

台州 植男

说实话确实挺艰难的，父母肯定会逼我做功课，所以只有晚上能偷偷玩一会。

上海 徐晨龙

考试后意味着放松，放松时很开心。

武汉 小枫

通宵自习没得说，文科的专业考试实在是困难啊！

太仓 血祭狂歌

玩游戏来缓解心情。

开平 钊哥

好几年前，高考过后就是一天到晚玩游戏，玩到审美疲劳为止。

玉林 陈海松

考试前一点都不紧张，高考前也是。高考前放了几天假，父母怕我紧张所以不管我，于是我每天上上网、玩玩游戏。高考前一天我竟然还将《初音EX》的《尽管歌曲无形》的EX难度通了，余下时间玩了一遍《秋之回忆 从今以后》。

株洲 讨米

考试前我不会拼命读书，考试后我会拼命玩，我觉得人生不长，不该那么辛苦，活得开心点才是重要的。

揭西 等待XY的水君

高考后便迎来了初恋，两个人在随后的一个月里吃了我3K的软妹币不带心疼的有木有！（其实现在回想很心痛……PS4都能入了。刊登的话请把我的OD打上“马赛克"。）

广东 Mxlxxx

205辑调查之现在玩手机游戏多吗？是否希望看到手机游戏攻略？

我手机玩不了游戏，连网也上不了，300多块的普通手机用了五六年了。要是有吸引人气作用的话，这项目可以上马。

南宁 卢尚拓

其实我没有玩手机游戏，但我姐姐和我弟弟玩得很多，希望看到《保卫萝卜》的攻略，我弟弟很容易就全过关了，不知道姐姐为什么那么难过。

广州 洪哥

不玩手游，刊登手游攻略的话看读者是否需要吧。

广州 死旗君

基本没玩，手机是很古老的翻盖的，一直没坏，故一直没机会换手机。

玉林 陈海松

千万不要，个人觉得手机游戏一点深度也没有。

揭阳 李凌柯

玩《我叫MT》，精英副本60级以后怎通关啊，流泪ing，打不过。

柳州 熊猫

手机基本不装游戏，只用iPad玩《GTAVC》、《太鼓之达人》、《足球》、《真实赛车》等等。手游需要攻略？内购神马的实在太无语了……

汕头 林少忠

安卓每页16个，满满的6页打通了，因为上学时候没别的玩的。

沈阳 King

不是很多，手游主流的塔防、切水果、下落式似乎不够撑起来攻略，以后有大作的时候可恶意考虑做一下，现在似乎更适合做特快性质的。

上海 王菁益

不是很多，但个人认为如果为了拓宽读者群的话（只是一定程度上），不妨尝试去做几次小型攻略看反响。当然不要占太大篇幅就行，毕竟是掌机书刊嘛。

大连 凌随意沫

只言片语 《尸体派对 奴血》是真正的天神小学完结篇，无限支持！（淮南 核桃）

玩家画廊

深圳 Z皮



马修：白色的球？不错哦，涂背景也很辛苦吧。

上海 曹晨



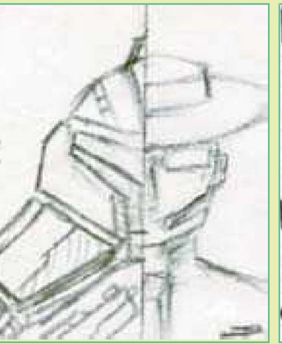
马修：这位看来也是热烈期待《口袋妖怪X・Y》啊。

安吉 小云



马修：打那个勾是用来说明回答正确么？

沈阳 望月雪孩

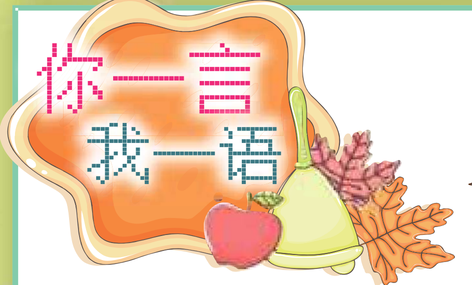


马修：右面那半脸令我想起了《机战》里的德州马克。

杭州 周围



马修：这个是脸谱么？右眼睛给整张图增加了笑点啊。



看了205辑的“魔物考据”，不得不感叹“见过抖M，没见过这样抖的”。虽然觉得伽鲁德挺可怜的，但逃避也没这样逃的吧？居然理解成爱？小孩子“打是亲骂是爱”听多了……（虽然认真说起来，我比他小不知道多少……认真就输了！嗯！）

周宏健

阿鲁：你要分清除现实和艺术加工啊亲！

从已知的消息来看，《怪物猎人4》可真让人期待啊！空中战和新武器什么的好带感啊！还有那些怪都变得好大啊。估计有可能破3XXX什么的。

汕头 小K

马修：不管是喜欢狩猎怪物还是用精灵球收服怪物，今年秋天都太让人期待了！

将要上3DS的《初音》和《塞尔达》都是超喜欢的系列呀，直接决定中考之后要入机子！本来想入PSV的……

江门 Humonori

马修：根据想玩的游戏来买机器是对的。PSV如果一时没有特别想玩的游戏，等等再买也不会损失什么的。

快高考了，200辑的大奖也没抽，（5555……）就当攒RP了，希望高考爆掉（＞＜）！

唐山 残念的梦茶控

马修：嗯，这才是抽奖未中的最正确心态呢，值得推广。

多一个技能，多一个门路，多学无害！

玉林 陈海松

马修：正在培养《口袋妖怪》的本人看了这条表示极其赞同！

玩《空之探险队》好不容易把皮神刷到99级，和夜幽魂对话，死机了……再开还得重玩，我也太衰了。

沈阳 望月雪孩

马修：如果烧录卡游戏即时存档功能的话，建议多用。

每天这么多社会热点可讨论，可《掌机王SP》上不是买不起主机、追不上女人、考试不过关……不知能否成人化一点？

济南 Stars

马修：和成人化与否无关啦，可以讨论热点话题的地方那么很多，这有限的版面就给游戏玩家们聊聊游戏聊聊家常呗。你感受一下，是不是这理儿？

最近刚买PSV，兴奋地在寝室里玩着时，室友过来问一句：你怎么还在玩PSP？无语了……

温州 A梦

马修：其实就个人经验来说，从一些看薄厚不大明显的角度乍一看的话，还真一下分不出来。

PSV的性能到底有的多强？请和其他掌机比较，用对比的方法比较直观。

苏州 周围

马修：和其他掌机比较就是：PSV的机能强于现在所有的掌机，绝不夸张。

虽然没钱没有3DS，但是也快入了，到时候可以和朋友们一起联《怪物猎人4》了！

贺州 Seeker

马修：看到很多人都准备花钱买机器卖游戏，我也跟着高兴——当然和鲁叔看人花钱开心的心态还是有区别的。

书到用时方恨少，钱到月底不够花！

江门 照爷

马修：虽然对仗不大公整，但也能看出无奈，多看看书、少败点钱吧。

买3DS XL时店家推荐我一张R4的烧录卡，后来才发现这货只能运行NDS游戏！感觉被摆了一道……希望3DS快破解……

上海 格雷列昂斯

马修：请允许我做一个悲伤的表情，一般来说破解、出烧录卡这么大事我们都为特别来报道的，以后多留意我们的硬软件部分避免上当哦。

只言片语 《大金刚王国 回归3D》给人一种清新脱俗、返璞归真的感觉。（上海 顾春军）

上海 蛤蟆闲人





天津 最初の声

马修：东南枝君刚才告诉我说他上面已经挂那么多人了，就不差多挂个啪嗒嘭了。

马修：这妥妥的累死人不偿命的节奏啊！

马修：这精灵球握得够帅气。

北京 贱君



马修："进击的XX"果然是今年的流行词儿么。

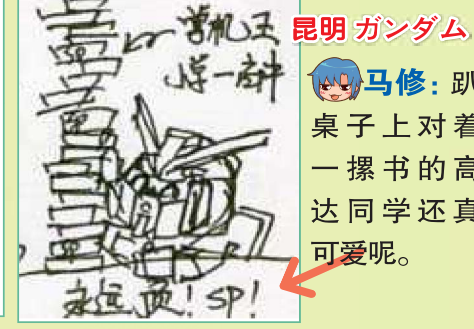
马修：这侧脸很像和本人差不多同时来编辑部报到的一个美编汉子。



嘉兴 Candy



惠州 王冠



昆明 ガンダム

马修：趴桌子上对着一摞书的高达同学还真可爱呢。

为了联机

在老夫的鼓舞下，周围有三个妹子都入手了3DS与PSV。目的么，不就是为了联机么？哇哈哈！

嘉兴 Candy

马修：难道不是为了联机么？

阿鲁：联机？嗯……

半夏：联机？哦？

白菜：鼓舞还是蛊惑，要分清楚。

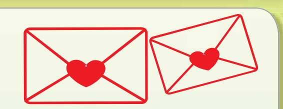
胧月：跟你一样纯粹的人还有酷洛洛。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	姓名、收款方式、样书地址
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	姓名、收款方式、样书地址

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～207辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、67、68辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。《3DS专辑》：VOL.4；VOL.5，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5；VOL.6，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）**邮编**：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net

只言片语 《口袋妖怪X·Y》以及《怪物猎人4》，都好期待！（天津 世界第一的猫殿下）



栏目主持
阿鲁

近段时间动不动就下暴雨，有时候明明看到还在出大太阳，一顿饭的时间后就发现外面的雨已经大到不敢出门了……难道现在吃个午饭也要逼着我带伞么？当然这个问题没人回答我，不过这可不能阻止我们回答读者的问题。下面就来看看这次读者们都有哪些问题吧。

3DS看久了视力会退化？我爸总跟我这么说，所以限制只能玩1个小时。

常州 姚昕

怎么说呢，电视看久了都会有害视力。如果你的父亲只是特别反感3D的话，你可以把3D功能关掉。

PSV上除了游戏软件外，还有别的软件吗？

武汉 彭辉耀

PSN里自然不可能只有游戏软件，进入PSN后选择“アプリケーション”，然后你就能找到诸如读书软件、niconico、Facebook、YouTube等实用软件，而且大部分都是免费的。不过某些软件需要使用代理翻墙后才能正常使用。

最近购买了PSV和3DS，玩游戏好爽，不过不知道机器该怎么保养，我需要配什么配件么？小编们有没有好建议？

厦门 债主

3DS使用下屏幕的机会比较多，因此下屏幕贴膜必不可少，这和上屏幕贴膜一般是一起打包出售的可以一起购买，PSV一般就只需要正面屏幕贴膜。另外可以根据需要购买保护包，比较推荐轻薄的保护袋，因为带双机出门书包会变得很沉，保护包如果也很沉的话负担较重。摇杆保护套、支架等可以根据需要购买，不过大多数玩家时间一长就开始裸机了，因此不建议花费太多。至于保养方面养成良好的充电习惯，以及不要因为过不了关而摔机就好（笑）。

《MH3G》里的连续烤肉架该怎么用的？每次我都只能烤一个肉。还有邮便屋是干嘛的？

大理 黄宇洋

使用连续烤肉架烤肉的时候按住R键，就能在烤肉的途中拿出另一块肉来烤，直到把身上的生肉全部烤完。邮便屋的作用是可通过邂逅通信功能来交换猎人的公会卡片，和邮便屋对话会出现两个选项，第二个是是否开启通过邂逅通信来交换卡片的功能，左边为开启，右边为关闭。当邂逅通信功能交换到卡片后可通过第一个选项来查看，接着选择这些卡片就能将其登录进自己的卡片表里，而对于已有的卡片，邂逅到后可自动进行更新。

PSV港版的游戏能使用在PSN日服上下载的DLC吗？

广州 姚一帆

只言片语 《MH4》！狩魂再燃！（天津 最初の声）

这个要具体看游戏，不能一概而论，有些港版其内容规格随美版、有些随日版，因此有“港美”、“港日”的说法，港日游戏一般是可以用日服DLC的，而中文版则不能。

小P上有什么好的截图软件吗？

东莞 陈绍智

万能的金手指里就包含截图软件的功能，截好的图也会专门放在一个文件夹里，十分方便。因此玩家只需要下载一个全自制系统通用的金手指“Cheatmaster”即可。

PSV运行PSP的ISO能与PSP联机吗？现在入手3DS推荐入3DS还是3DS LL，哪个地区版本？

天津 李晓凡

是说从PSN上下载的PSP游戏？可以联机，也能通过PC传递存档。现在入手机器选择3DS LL的人多，游戏效果也比较好，但特别注重便携性的话可以考虑初版3DS。版本的话当然推荐日版，毕竟能第一时间玩到许多高质量游戏。

《碧之轨迹》继承《零之轨迹》存档有什么用啊？为了知道这个，我在拼命玩《零轨》但进度极慢，求解！

南京 朱静远

罗伊德可直接继承最高为50级的等级，《零轨》中的搜查官等级会影响初始金钱数；钓师等级会影响初次获得的钓饵；与艾莉、缇欧和兰迪的好感度会+2；在《碧轨》中有好感成就的角色会有特殊剧情；罗伊德和兰迪、艾莉和缇欧的组合技如果在《零轨》中达到2级的话，《碧轨》里获得羁绊后可将组合技可升至3级；《零轨》的部分支线的完成情况会影响《碧轨》的部分剧情，开头的剧情里也会有一些台词变化。

3DS怎么看自己的FC码啊？本人是日版机器。

唐山 残念の萝莉控

下屏幕主界面的最上方有一个方形的笑脸图标，点击进入后移动到自己的Mii形象上，上屏幕的12位“フレンドコード”就



是FC码了。

PSV用会员权限购买的游戏，如果不联网，也会在会员到期后停止使用么？

天津 JK

用会员权限购买的时候，就已经在机器里留下记录了。即使不联网，会员时间也还是在流逝的。SCE怎么可能让你钻这样的空子呢（笑）？

《邂逅合战》的最后一个国王好可怕，士兵那么多，我要怎么才能打败他？

天津 愁苦夏

最后一个国王的胜负条件比较特殊，只需要猜拳，输的一方士兵数会减半，因此一般5局3胜就能取得胜利，只要运气够好很轻松就能取胜，但如果运气很差的话也只能积累士兵到自己5局2胜或者1胜也能赢的地步再去挑战了。



想入手32G的记忆卡，为何很多人都建议买8G就行，感觉光是DLC就不够用呀？

龙海 陈俊艺

如果是指游戏的追加DLC，那就完全够用，因为不少游戏追加的DLC下载主要是用于解锁游戏内容，容量非常小。当然如果你是指直接下载游戏，那还是买个大容量的卡比较保险。

只言片语 买3DS就是为了《口袋妖怪X·Y》。（上海 王菁益）





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

杨博

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《DQ》、《无双》
地址：贵州省贵阳市云岩区岩府路39号1栋16楼附2号
邮编：550001　　QQ：591930660
Email：591930660@qq.com
电话：18685032771
想说的话：想要看到小编的真人照片。

宋聚花　昵称：花花

性别：女　　年龄：29
拥有掌机：iNDL、3DS LL、PSP、PSV
喜欢的游戏：《乐克乐克》、《小小大星球》
地址：贵州省都匀市工人路9#工商银行宿舍
邮编：558000　　QQ：18269239
Email：18269239@qq.com
电话：13658549779
想说的话：PSV《乐克乐克》快来。

彭嘉鸿　昵称：Hand time

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iDSi
喜欢的游戏：《黄金太阳》
地址：广东省化州市北岸区帝福华庭小区A2栋A区902
邮编：525100　　QQ：906756099
电话：0668-7228576
想说的话：说起来一年过去了，半夏给大家的许诺进度怎样?

周睿　昵称：伊吹风子

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《塞尔达》
地址：四川省成都市新都区新都一中
邮编：610500　　QQ：641384481
Email：641384481@qq.com
想说的话：等我毕业了也想加入你们，能够每天玩掌机真幸福！

乔宇璇

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《马里奥赛车》
地址：内蒙古包头市昆区明日星城知雅苑17栋56号
邮编：014010　　QQ：1300851459
电话：13664036993
想说的话：愿和一个《MH》大神成为好机友！

只言片语　10年前PS2上的《最终幻想X》没玩过，现在移植到PSV上正好可以让我把这经典补了！（广州 死旗君）

赵波

性别：男　　　　　年龄：25
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：ACT、A·RPG
地址：江苏省常州市武进区中凉二村15幢丙单元101
邮编：213161　　　QQ：1322480732
电话：13776889193
想说的话：之前一直进货的报刊亭不做了，以后购买刊物不方便了，郁闷！

林靖钧

昵称：五文鸣

性别：男　　　　　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《高达》
地址：福建省福州市鼓楼区铜盘路巴黎之音8#404
邮编：350000　　　QQ：2410878160
Email：2410878160@qq.com
电话：0591-87882415
想说的话：希望小编们天天向上，把《掌机王SP》办到500辑！

李俊玮

昵称：登龙无双

性别：男　　　　　年龄：32
拥有掌机：GB、GBA、NDS、PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《DQ》、《FF》、《无双》、《机战》、《传说》
地址：云南省昆明市呈贡人民医院宿舍6幢1单元61-502室
邮编：650500　　　QQ：405875564
Email：405875564@qq.com
电话：13987180565
想说的话：200辑以后的《掌机王SP》也要每辑必入啊，朝300辑前进！

冯嘉昌

昵称：怪兽君

性别：男　　　　　年龄：17
拥有掌机：NDSL、3DS
喜欢的游戏：《高达》
地址：广东省佛山市顺德区龙江镇西溪新村锦田街3号
邮编：528318　　　QQ：634128413
电话：13622532318
想说的话：看《掌机王SP》已有一段时间了，看着书柜里满满三排《掌机王SP》，挺有感触的。

张岩

昵称：大雄

性别：男　　　　　年龄：30
拥有掌机：PSP go、3DS、PSV
喜欢的游戏：《机战》
地址：北京市朝阳市东三环北路丙2号天元港中心B座2001室
邮编：100027
Email：CALFIELDCAT2001@VIP.qq.com
电话：13641279899
想说的话：游戏与我，我与游戏。

李平武

性别：男　　　　　年龄：19
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MH》
地址：广东省东莞市长安镇沙头南区靖海西路51号
邮编：523860　　　QQ：502147880
Email：502147880@qq.com
电话：13537304219
想说的话：每月买本《SP》，高考一定不苦逼！小编们祝我高考成功考上理想大学吧！

林宇秀

昵称：秀～

性别：男　　　　　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《讨鬼传》、《俺妹》
地址：浙江省台州市玉环县玉城街道石井小区12幢1单元302室
邮编：317600　　　QQ：695475106
电话：13858629171
想说的话：把PSV转手了，准备高考后买一台新的。

只言片语　希望《杀戮地带》能成为PSV上一款素质优异的FPS！（沈阳 赛伯拉斯）

小编寄语

苍穹

◎终于玩到了自PSV发售前就一直期待的《龙之王冠》，接下来就看《俺尸》续作会否在TGS上公布发售日，给我新的期待了。

◎深圳是一座快节奏的城市，而游戏编辑由于截稿日的周期限制更是最为忙碌的工作之一。不过无论怎么忙，有时候还是必须停下脚步，反思和沉淀一下的。

◎《天下足球》在8月将播出特别节目《欧文 追风少年》。有朋友问过我最喜欢的球星退役是否会伤感，我只觉得，人生在不同阶段必须专注于不同的人和事，退役只表示欧文的人生翻开新的一章，送上祝福远比伤感更有意义。

白菜

□因为写《逆转》攻略，分身乏术，想着《龙之王冠》就托人去香港带便宜的港版，不在第一时间赶着炒价凑内地货的热闹了。没想到香港价格竟然炒得比内地还贵！原来你们才是炒价的罪魁祸首吗！

□为了不给正在奋战《逆转》的同事们添堵，这几天讨论游戏都得留神。其中敏感如半夏大人，几乎一听到“逆转”两个字就要说我在剧透了……你又不是谢耳朵！

□虽然早早完成了“漫游指南针”的写作，但最近各个番的质量都有上升，包括被我大肆批判的《归宅部活动记录》，其节奏也有不小改善。这才是想卖BD的态度嘛！

sienna（美编）

◆最近老下雨，原计划要去澳门的，现在只能往后推了。

◆自从给妈妈买了新手机以后，妈妈就经常发来微信，发微信的次数比我还多，妈妈真是太潮了。妹妹还在微信里建了一个家人群，每天我们都会在里面一起聊天，大家都说说今天都干了些什么呀，感觉就像在家里一样，可热闹了。

胧月

★PS3拿去店里修，老板检查了一会直接了当说“没治了，它想吃点啥就给吧”。可怜我的60G初版，这不得买一台PS3+PS2才能弥补功能么？

★最近才听说Moon今年复出《War3》，跑去找了几场录像看，多线能力虽然相比巅峰时期有差距，但总体实力还在一线行列，可喜可叹。又顺着其视频链接找到了UD领军人TED的几场自打自解说的录像，异常赏心悦目，真是大巧不工的打法。

★《逆转5》的前两章打得简直想睡觉，幸好从第三章开始剧情变得有意思起来了，不如《4》的担心也终于放下。话说本辑同时有4个小编玩本作，如此齐心同步的景象在进入3DS & PSV时代以后还真少见。

★《逆转5》陆续被各自的游戏者送入尾声，新一波的联机大潮《龙之王冠》又来临。买本作的小编虽不在少数，却惟独少了亚马逊这一职业，你们这些人搞出来两个战士、两个弓箭手是闹哪样？

酷洛洛

★《龙之王冠》绝对是80后近期的最佳伴侣，虽然国内连PSN有时候难免抽风，但每次成功联机后都是满满的幸福感，目前我的小法师已经47级，正朝着Hard通关的目标迈进，尚未入手的各位其实可以再等一下，因为不久推出的中文版会相信给大家带来更好的游戏体验。

★最近常为各种事情烦恼，工作的事情也好，身体的事情也好，亲人的事情也好，目前的确是个比较难熬的阶段，其实有时候是不是我们想要的太多？

澄香（美编）

☆最近参加了好友的婚礼，很浪漫的场面，但是看着各种布置和各种贴心的小细节，这样一场婚礼肯定也花费很多的心思。

☆前几天吃到了非常好吃的覆盆子泡芙，不禁想到三味书屋里的描写“像小珊瑚珠攒成的小球，又酸又甜，色味都比桑椹要好得远。”

☆真想再吃到新鲜的覆盆子，不知道深圳哪里有卖。

马修

◆忽然就一口气连轴转就忙了起来，等到终于松了一口气，发现已经在忙碌状态下昼夜不分地过了半个月了……

◆可以在掌机上模拟的以及掌机版的《重装机兵》的坑都填完了，于是该开始填PS2版的坑，9006型的薄版PS2立在最初版厚大的PS3旁边，显得更小了。

◆现在上下班时间用《大战争》打发时间，目前正在开二倍速功能打GB版的第一作，3DS版《大战争》就先不期盼了——这东西也不是盼就能盼来，准备好钱就可以了。

◆以前学生时代没钱买电视所以玩掌机，现在则是缺乏整块的时间让自己在休息时间去全部扑在游戏上，拿得起放得下的掌机依旧是很合适。

阿鲁

■由于这次的校稿组和做《逆转裁判5》攻略的毛老师分在了一起，为了不在校稿时被攻略剧透，于是第一时间入手了游戏开始抽时间加班加点玩，这让我想起了高中时期我同学借GBA回家熬夜玩《机战》时的情形，还真是让人怀念啊。

■手机平台上本人很喜欢的一款音乐游戏《Cytus》在前不久登陆了PSM，自然第一时间下载并购买了歌曲使用权，与手机平台上的作品相比不但多了两个章节的新歌曲，屏幕较大这一点也让触屏操作变得更加得心应手，而且1200日元的价格真心不贵，就个人而言还是非常满意的。

半夏

★最好的死党终于推出了自己的第一本画集，老板，来三本！从高中时就一直画个不停的她终于达成了当初为之奋斗的那个目标，作为朋友衷心祝福她越走越远，越画越好，画集大卖啊。

★最近美剧略荒于是补起了《诉讼双雄》，本以为律师题材的大多会非常严肃无趣，结果意外地充满笑点，而且意想不到的转折非常多，看来这部也要列入追剧名单了。



乌冬

◆最近AKB一下子公布了今年的武道馆演唱会和MV合集第三弹两个BD，而且都还集中在9月，原本的用钱计划一下子被打乱，搞不好还有日产体育馆演唱会的BD也会在年内公布，接下来一段时间都得勒紧裤腰带过日子了。

◆年假的时候不小心看了《海女》第一集，结果一发不可收拾，导致整个假期都在补《海女》，终于追到最新进度，由能年玲奈饰演的女主角小秋实在是萌爆了。受《海女》影响，其他在追的日剧一下子荒废，看来是得找个时间好好把其他日剧补补了，嗟嗟嗟。

LIKY

◆之前为了做《僵尸大亨2》的攻略定了一个月的港服PS+会员，然后没管了，结果PS+的默认续费制度已经自动扣了我两个月的费了，这该死的设定让我想起移动的XX服务包月制度——不知不觉给你扣费，记得以前我还提醒过大家注意这个问题，没想到一疏忽自己还中招了。算了，最近港服免费游戏还算不错，下了个《忍龙》，慢慢玩着吧。

◆最近锻炼有所加强，已经停滞了几年的羽毛球运动又开始进行了，基本每周能打一场，出出汗挺舒服。

Juxi（美编）

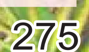
◆一个小女孩趴在窗台上，看窗外的人正埋葬她心爱的小狗，不禁泪流满面，悲恸不已。她的外祖父见状，连忙引她到另一个窗口，让她欣赏他的玫瑰花园。果然小女孩的心情顿时明朗。老人托起外孙女的下巴说：“孩子，你开错了窗户。”

◆请不要开错窗，打开失败旁边的窗户，也许你就看到了希望。

咕噜（美编）

◆正宗台湾饶河夜市小吃入驻深圳龙岗罗瑞合美食街，带着一家大小也去凑了一下热闹，从福田到龙岗那叫一个远呀！想着能品尝到台湾美食辛苦一下也值得了。

◆美食街不是很长，但是种类还很多，有大家常听说的蚵阿煎、台湾臭豆腐、天下第一糕“米血糕”、胡椒饼还有香辣的沙茶酱爆炒鱿鱼、一口肠、大肠包小肠、水煎包、绵绵冰、腌粉腌面、割包、爆爆酱煎饼……从街头吃到街尾，吃撑了。





阿鲁
最近经常做梦梦到学生时代，然后翻回函表又恰好看到了这个题目，那么这次吐槽的第一个话题就决定为“跟同桌之间的那些事”，这个话题由上海的陶思雨同学提供。
苍穹
你给这个话题我脑海里就一片空白咋办？
阿鲁
你就没有同桌么？
苍穹
同桌是谁我现在完全没有印象。
咕噜
想起了三八线。
马修
对，有过三八线，但那是和长得不怎么样脾气糟糕还话唠的同桌。
阿鲁
苍老师，你还没咕噜姐能说，跪下！
苍穹
我至今还有联系的同学都不超过10个了。
胧月
你的朋友很少。
咕噜
考试，听写时互相偷看。
马修
还有互相抄作业。
咕噜
哈哈，经常写不出然后偷看。
阿鲁
抄听写的印象最深了，隔得多远都要去偷看，为了得个A+不择手段，小学时的虚荣心实在是太重了。
半夏
我们月考是按名次排座位，坐在前面教室的是真·高端，后面教室的是难兄难弟。
白菜
你直接说学霸和学渣就好了嘛。
马修
半夏一般坐前面么?
半夏
我看运气，年级前10我坐过，年级后10我也坐过。
胧月
这肯定是你小学和高中时期的不同阶段。
半夏
不是哦，就高中。
阿鲁
在几百名的跨度里飞跃？你玩得很开心吧?
半夏
我是那种考一半会发呆的人，会或者不会……其实自己也说不清。
阿鲁
其实你是全都能做对最后忘了写名字是吧？你以为你是姬路瑞希?
酷洛洛
我们学校是涂错考试科目不算成绩，有一次涂错了还被拉到国旗下训话什么的。
半夏
你们不会遇到那种怎么写也写不对，和怎么写也写不错的情况么?
白菜
您真是举头三尺有神明。
阿鲁
我只遇到过前者。
半夏
我化学很差、很差、非常差，但我有一次拿了满分，全年级惟一的满分……怎么得的我也不知道。
白菜
学霸半夏的“成绩很差”跟我们这些学渣肯定不是一个次元的词汇。
阿鲁：
半夏：我这次没复习，考砸了，才考118分（满分120）。
苍穹
最讨厌这种口气了，我就从来不用“才”。
半夏
反正高中我就过得好混沌，总是各种不可思议，大学我就差得比较条理清晰了。
胧月
所以说广大高考完的读者不要学半夏姐姐，知道了吗？请问你们高中的升学率如何?
半夏
我们班是实验班撒，全都是一本，我说过好几次了我们的桌子上每人一台台式机的。
白菜
初耳。
苍穹
果然是学霸，给跪。
半夏
老师上课课件是发到电脑上的，于是我们就可以用电脑打GBA游戏啦。
马修
大学财务计算机专业才一个月上一次机的苦逼飘过。
白菜
学霸你好，我们是看纸张教材的学渣。
半夏
我说过无数次，怎么接触掌机的，因为男生在每个人电脑里都放了GBA模拟器，坐在后面的大家上课联机《CS》。

白菜
或许我们一直天真地理解为电脑课了。
半夏
真……不是电脑课……
白菜
这才叫上课玩游戏啊你们这些渣渣！
半夏
老师的电脑可以控制我们的电脑，但是我们研究了各种热键解除控制。
白菜
超高校级的程序师，半夏。
苍穹
我不信以你的电脑技术能搞懂这个。
半夏
警察叔叔，都是那群男生研究的，我们只坐享成果。
酷洛洛
果然高手在民间，相比之下我的整个学生生活都显得搓了起来。
胧月
说了半天这特么叫同桌？你们的狗血煽情故事呢？
苍穹
哦，想起高中自习的时候同桌打GBA我帮他把风来着，长啥样忘了……
纸鸢
虽然我是半路看到的，但我要说一句：同桌明显是用来生情的。
马修
终于有人和我想法一样了……
阿鲁
我感觉同桌是用来骂俏的。
苍穹
同桌都是大男人的表示——别恶心我。
阿鲁
小学和初中同桌也大男人？
马修
为啥我的同桌大都女生，而且不少是软妹……初二、初三时有软妹同桌绝对是人生财富的。
半夏
同桌是软妹，也学了日语，现在当翻译。
阿鲁
我是直到高中后同桌才变成男人的，之前一直都是跟妹纸坐。
乌冬
难怪整天有人妻专门来深圳看你。
苍穹
曾锅一出口，必有爆料。
阿鲁
人妻是高中同学，不是同桌。我初中同桌比较多，去年参加了初中同学会，发现来的女生一半都是我同桌……
半夏
妇女之友。
纸鸢
……那么频繁换同桌，必有内情。
苍穹
你轮流坐庄是吧？
阿鲁
其实是班主任嫌我上课爱说话，所以时不时就让我换位置来防止我上课开小差。
马修
于是你的同桌很多。
阿鲁
但是换位置就能阻止我开小差么？
苍穹
法律已经阻止不了你了。
阿鲁
于是我就带着同桌的妹纸一起开小差。
白菜
你真特么机智。
阿鲁
不好玩，你们和同桌的互动太少了，还是换个话题吧。
马修
啥话题？
阿鲁
作为编辑，加班熬夜什么的肯定是家常便饭了，那么小编们除了加班外，一般熬夜的时候是在做什么呢？这个问题由北京的田一龙提供。
马修
肯定是打游戏了。
苍穹
年轻的时候熬夜看球，现在基本放弃了，如果有好书的话还是会熬夜看的。
乌冬
打游戏或看日剧。
酷洛洛
游戏，美剧，日剧，动画，漫画……（感觉自己没救了）
阿鲁
我最近倒是有时会熬夜看看小说。其实不是刻意熬夜，只是看着看着天就亮了……
半夏
人老了，不行了，打游戏看书之类的事情，一会儿我就睡着了。
阿鲁
arashi的演唱会在2点开你绝对不会困。
酷洛洛
还通宵熬过论文的人飘过，突然觉得自己略微有点精英气质了。
苍穹
我想洗点重修，请领导批准。
白菜
你们这些学霸差不多一点啊！
酷洛洛
论文提出前几天基本都在熬夜，我都好奇当时自己是怎么生存下来的。
苍穹
这和赶攻略比弱爆了，每次写《世界树迷宫》我都以为自己要死了，最后都活下来了。
白菜
说明你是战斗种族。
半夏
大学最怕的是考口语……几个人一组编小短剧，抽题目演，那么多人看着各种难受。
阿鲁
羞耻Play么？
胧月
我们组直接演的《樱大战》啊。
苍穹
米田司令！
阿鲁
不是蔷薇组成员么？
白菜
哪个部分？
胧月
樱和堇干架，扇大神一巴掌，被打的那个同学太可怜了，那女人真扇。
白菜
我还以为你们会在教室里羞耻地喊出“狼虎灭却樱花放神”。
半夏
那你们组人口语了得 我大学标准学渣，口语差得更是不行，当年真是愁死我了。
胧月
哥担任监督以及回忆中的真宫寺一马。
阿鲁
原来你演的一死人啊，你这个死鬼。
胧月
你皮痒了么。
苍穹
看来鲁叔又要请病假了。
阿鲁
为了栏目可看性我容易么？

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！



掌机王自由谈



各位朋友们大家好啊，又在“自由谈”栏目与各位相见了，这次带来的是有关《怪物猎人》的投稿，说起来《怪物猎人4》就快发售了，猎人们都准备好心情、开始新的狩猎之旅了吗？无论你玩什么，都把你的心得、你的故事投稿给“自由谈”来分享给大家吧！而我们短小精悍的“玩家点评”也继续长期征稿，有意的玩家注意不要把点评写成叙述哦。

涵盖我《怪物猎人》生涯的四个词

文 我是穷人



虽然已经拥有3DS，不过我一直都对以大屏幕为卖点的3DS LL很感兴趣。由于不太了解大屏化而没有改变分辨率的游戏表现以及喇叭音量较小等问题，我没有第一时间入手LL。最近网购游戏的时候，在该网店看到了3DS LL的主机套餐觉得比较实惠，没想太多就把机子拍了下来。第二天机子拿到手之后才发觉不妥，有点欠考虑，毕竟手里还有一台3DS没有处理，不过既然已经买了，后悔也没用。

于是在游戏群里向群友询问什么游戏最能体现3DS LL大屏效果，打算买一个来玩玩，而我得到的答复要么是我已经拥有的游戏，要么就是我不喜欢的类型。排除这些游戏后，群友们不约而同地向我推荐一个游戏——《怪物猎人3 G》。我不免有点气结，这个游戏要买的话也不应该是现在才买，而是应该在去年年初和3DS同时入手。我正想把这个游戏也排除，一个群友跟我私聊：“反正现在有廉价版，而且很多人都还在玩，你买了的话，不怕找不到人联机，我们也可以带你。”最后拗不过他，我还是入手了。拿到卡带的时候，我不禁叹了一口气，已经有一年多的时间没有接触这个游戏系列，现在它又回来了。在我的脑海里，《怪物猎人》这个游戏的形象是由四个词组合而成的，这四个词涵盖了我时间不长的猎人生涯，现在待我一一道来。

1.时间

《怪物猎人》在国内算是热门游戏，系列粉丝不在少数。我自认为自己不算是老玩家，因为是从《P2G》开始玩的。我在2008年7月底入手PSP，拿到机子的时候发现记忆卡里面已经有了三个游戏，分别是《战神》、《山脊赛车》和《怪物猎人 携带版2 G》。前两个我早有耳闻，而我对《怪物猎人》的印象还停留在当年《UCG》对系列第一作的一般评价上，即使《P2G》的内涵

进化到早已非当年“吴下阿蒙”，但在我所在的三线城市还未达到口耳相传的程度，只是在核心玩家小圈子里流传。我当时就想埋怨电玩店老板：“本来记忆卡就只有4G，你还给我拉一些我不想玩的游戏。”老板却一脸意味深长地对我说：“《怪物猎人 携带版2 G》是个好游戏，现在PSP上最流行这个，你玩玩吧，相信我，稍微玩一下你就会陷进去的。”



既然老板这么说，我回去就玩一玩看看感觉如何吧，结果一玩——晕啊，这什么动作游戏啊，用片手剑砍教学关卡的叫波波的长毛象砍了几刀才死，跑步还要扣除耐力，过一会肚子一饿就要扣减耐力槽，想增加耐力槽还要杀怪挖肉烤熟，哪有什么动作游戏的主角还要烤肉吃饭的？万一杀怪的时候肚子饿了还要停下来吃肉，节奏就被打乱了，这怎么玩？我退出了游戏，删了《P2G》，拷进《无双大蛇》和《太鼓之达人2》，我和《怪物猎人》的第一次接触就以这样的方式结束。

之后我就一直玩单机游戏，直到室友说国庆后买一台PSP，叫我找找有什么好玩的联机游戏一起玩，我才把目光再次放到《怪物猎人》上。当时《P2G》在玩家群中开始有一定的影响力，各大论坛都在围绕这个游戏在讨论，既然游戏的品质受到大众认可，我想我应该静下心来重新体验一下。在重新下载好《P2G》拷入记忆卡打开游戏的时候，我没有想到，这之后这个系列的游戏能让我沉迷这么长的时间——其实我不想用“沉迷”这个略带贬义的词来形容我对《怪物猎人》的态度，不过最厉害的时候我一天有15个小时在玩这个游戏，貌似说沉迷也不为过。

我从《P2G》开始玩怪物猎人，经过了《P3》，到现在的《3G》，总的游戏时间也就三千个小时左右——我说的是游戏时间，不是实际时间，实际上从2008年10月开始，除了2012年完全没碰过这个系列的游戏外，在三年半的时间内，“《怪物猎人》系列”一直都是我的主要游戏对象，虽然期间也通了其他几个游戏，但大部分的时间都花在了《怪物猎人》上。其中《P2G》玩得时间最长，游戏时间是2048个小时。

其实在有联机条件的情况下，即使完美也不需要这么多时间，能玩这么长时间除了《P2G》本身素质超群外，还有一个重要原因就是自制任务。托主机破解的福，玩家可以通过软件制作自制任务，和其他玩家一起分享。本来游戏时间一千个小时左右的时候，我对《P2G》已经开始产生疲劳。刚好在论坛上发现了自制任务制作软件，就学了一下，掌握之后便一发不可收拾，一头栽进自制任务上。我曾经制作过一个叫“神偷次世代”的自制任务，内容是在大斗技场上，毒怪鸟、毒怪鸟亚种、霞龙这三个怪物大连续，这三个怪的共通特性除了会放毒，还会偷东西。诸位看官估计看到任务的名字就猜到任务的内容，不过如果只是这么简单就太没意思了。要知道自制任务软件有一项是可以在场地设置小怪物，所以除了以上三只怪物外，我还在大斗技场放了几十只黑猫。一些不明真相的玩家进入我的任务后叫苦连天，什么秘药强走之类的被偷了个遍，而我就在一旁偷着乐。

自制任务让我的《P2G》生涯得到了

延续，基本上直到《P3》发售我才放下《P2G》。倒是《P3》我玩的时间不是很长，500个小时左右。我个人觉得《P3》的游戏难度偏低，对于猎人粉丝来说有点不过瘾，在《怪物猎人3》的基础上并没有多少新的怪物，很多怪物还带有《P2G》的影子甚至直接从《P2G》继承过来。这种做法不能说不好，不过厂家的确有诚意不足之嫌。《3G》我正在玩，目前两百多个小时，基本上能玩的任务都玩了，现在就是刷刷素材，估计新作发售前就会封盘。总体来说，“《怪物猎人》系列”的游戏比较费时间，一般游戏时间的前一百个小时是用来熟悉游戏、做好准备深入游戏世界，而前两百个小时是用来刷素材造装备的，到第三个百小时，游戏的基本要素已经挖得七七八八，这个时候你就要面临选择：是封盘还是继续挖掘游戏的剩余价值。《P2G》时我能玩这么长时间除了因为有自制任务，还因为我是第一次接触该系列，很长时间内都存在新鲜感；而到后面的作品，由于核心系统并没有太大的变化，玩过系列前作的玩家不需要太多时间去熟悉，所以游戏时间会大大减少。对我来说，由于工作和家庭的原因，花大量时间去玩一个游戏已不现实，时不时玩玩更适合我现在的状态。

有一件事让我有很深感触，我有一个70后机友，老玩家，他主要是玩Xbox 360的，他每通关一个游戏就会用手机记录下来。当看到这几年他已经通关了近百个游戏，几万点成就的时候，我震惊不已，询问他如何做到。他反问我这几年玩的最多的游戏是什么？我说是《怪物猎人》，他笑着对我说，你看，你用几年的时间玩一个游戏，而我在几年的时间玩几十个游戏，我不会像你这样，因为一个游戏而错过了其他好游戏，无论是现实还是心理都不允许我这样。他说的话有点道理，不过《怪物猎人》我还是会玩，虽然每作都要花掉我几百小时，但这个游戏有让我继续的理由，尽管我的游戏状态要从“废寝忘食”转变为“适当玩玩”……

2.怪物

有人喜欢把《怪物猎人》通过谐音说成“怪物虐人”，这种叫法比较诙谐的同时也是系列难度的侧面写照。《怪物猎人》和一般动作游戏不同，没有杂兵战，每场战斗一开始就是BOSS战，BOSS就是各种各样的怪物，无论体型和攻击力都和主角不是一个等级的（奇面王除外）。不知道其他玩家在《怪物猎人》里遇到第一个BOSS级怪物的时候是什么感觉，我自己在雪山第一次遇到白速龙王时感到很无助。本来寂静无声的白天雪山山顶，忽然音乐一变，转头一看，我已经被白速龙王发现了！这时我一无天生神力，二无神兵利器，面对眼前这个怪物不知如何下手，作为新手的我备感无奈。想结束任务只有两条路：要么把这只怪物干掉，要么坐三次猫车回家。身穿雪山装手拿骨刀的菜鸟猎人硬着头皮迎战，我的猎人生涯就从这一下骨刀出鞘开始了。



说到怪物，游戏中各具特色的怪物让人过目难忘，而令我印象最深刻的怪物是沙龙和电龙。沙龙是第一个让我的了解道具在《怪物猎人》世界中的重要性2G。一开始的时候我并不知道道具箱里的音爆弹有何用处，只是认为沙龙跟桃毛兽一样，看到怪兽冲上去砍就行了。但当我找到沙龙的时候，才知道麻烦大了，这种怪物平时潜伏在沙里，时不时就出来发几下沙弹，要么来个飞鱼车令猎人麻痹，哪怕跳到地上，也会用360度甩尾侍候，最恶心的是它在沙下移动速度快，我经常追着它满场跑。这种放两枪就跑的游击式怪物让我吃尽了苦头。我发现用近战武器对付它比较吃亏，于是我换上重弩，虽然效率比较低，但起码不用追着怪物满场跑。于是乎，那天的热气球上，古龙观察员通过望远镜看到了一个穿着雪山装的猎

人，拿着一把重弩，在白天的沙漠追着一条沙龙跑。我把所有的子弹打光，包括道具箱里的，那熟悉的任务完成时的背景音乐依然没有响起。装上剩下的LV1通常弹，我心里默念着，我就和你慢慢耗吧……时间一分一秒地流逝，眼前的沙龙还在活蹦乱跳地游弋着，而我就不断地重复着射击、上弹、射击、上弹的操作。还剩下3分钟，估计这局又要白打了。当沙龙又一次跳上沙面，我又一次打开重弩，又一次用LV1通常弹对远处的沙龙射击。在某一颗子弹命中沙龙后，它突然跳起来然后躺在地上不动了，这时我意识到我终于把这个游击队员干掉了，不过我的心中并无喜悦，而是充满了疲惫。然后上网查了一下攻略，才知道沙龙对声音很敏感，可以用鸣袋和炸药合成音爆弹，它在沙里的时候扔出去就可以把它震出来。于是我带上音爆弹和太刀找沙龙试验一下，10分钟内就把它干掉了，那时我才体会到道具对狩猎的重要性。

沙龙是村长关键任务，完成后我的紧急任务也出来了，那个任务就是电龙。我对电龙印象深刻的原因是，我花了三个通宵才搞定它。我个人认为Capcom在电龙的设计上是非常成功的，它非常适合菜鸟猎人用来练习技术。电龙几乎涵盖了《怪物猎人》里所有怪物的特点，飞行道具、飞扑、吼叫、突前攻击、异常状态、无死角攻击、360度甩尾。最重要的是，村长紧急任务电龙的肉质，除了头和腿对当时玩家的近战基本上都是弹刀。而电龙弱火，当时除了远程的火焰弹，基本没什么火属性的武器可供使用。喜欢用近战武器的猎人，对付电龙就要学会打击弱点，因为电龙可攻击范围的部位是翅膀和尾巴，而这两个地方都会弹刀，如果弹刀硬直的时候电龙再来个全角度放电那可不是开玩笑的。出招打点要讲究准确性不贪刀；作为射手，要注重对电龙攻击的闪避；除了电球外，飞扑也很有威胁性，飞扑在起手和落地的时候都是有攻击判定的，在没有回避性能的情况下，只有电龙飞扑在空中的短暂时间向前翻滚闪避比较安全……我在和电龙不断的较量中提升着技术和反应，当我经过三个通宵，在弹尽粮绝时用最后一个陷阱捕获了电龙时，那种成就感是难以言喻的，而经过电龙的试炼，我再也没有在对付怪物上花费超过一个下午的时间。

3.装备

面对和自己不是一个等级的怪物，猎人可以依靠的除了技术，就是装备了。不过即使有了最高级的装备，猎人和怪物依然不是一个等级的，只是狩猎的效率提高了或者更容易存活下来，穿着G级防具和穿着下位防具的区别就是，前者被怪物拍几下才死，后者被怪物蹭一下就死。“《怪物猎人》系列”拥有数量庞大的装备体系，以针对性和技能为核心内容。一开始我对装备的态度是：你给我我就用，不给我我也不强求。具体来说就是我会尽量利用手里的装备，即使素材足够的情况下也不会去做新装备，更不会去主动刷素材做装备。我的想法是：素材是珍贵的，万一现在用来做了装备，以后发现用不上了，那素材岂不是浪费了？不如现在先别用，等以后有好装备可以做了，再把好钢用在刀刃上。我这种思想是从长年玩《机战》中培养出来的，早期的《机战》的金钱非常紧张，即使在最终关前基本上也没有多少机体能够全改，所以要学会精打细算，把钱花在那些后期能成为主力机体上。带有这种思想，才会出现我穿雪山装在沙漠打沙龙的有趣景象。



但《机战》和《怪物猎人》的最大区别在于前者的劣势可以通过机师个人能力来弥补，而后者想要弥补装备的差距只能靠玩家技术。换言之在技术还没达到裸奔猫火近战暴轰的情况下，你还是老老实实地去刷素材做装备吧。在被村轰龙完虐之后，我也开始老老实实地刷素材做装备了。不过当我真正了解装备的技能和针对性的时候我已经到达G位，对装备的要求也不再是单纯的防御力

和攻击力了。《怪物猎人》充满个性的防具造型让玩家津津乐道，可惜我是一个实用主义者，装备的技能总是排在美型前面。例如为了同时获得防御性能和防御强化，即使是白铠龙装我也照穿不误（老猎人应该都懂的造型），而箱子里其丑无比的混装更比比皆是，不过实用性都非常不错。我会先考虑我想要哪几个技能，然后在脑海里想象一下可以提供这些技能的防具，然后在游戏中再配合珠子看看是否能在一套防具上都具有这些技能。这个过程的趣味和成就感十足，而我很少使用配装器，我自认为自己思考会有更多乐趣。相较于普通狩猎任务，我个人更喜欢大连续任务，因为能在一个任务中讨伐不同的怪物不会让人感到枯燥，所以我的武器一般都选择物理攻击高的，除了某些特殊的怪物外，高物攻的武器基本可以应对大部分怪物，这让我在大连续任务里面从容很多。对于武器，我并没有个人偏好，什么武器都用，《P2G》开荒的时候用太刀，《P3》和《3G》则用长枪开荒，都是随便选的。我觉得《怪物猎人》里的十多种武器都各具特色，从头到尾都只用一种武器会少很多乐趣，更何况这个系列的游戏里有很多恶搞装备，不体验一下实属可惜。

4.联机

独乐乐不如众乐乐，联机占了我狩猎生涯的大部分时间，没有联机的话《怪物猎人》这个游戏要失色不少。虽然我的联机时间大概有几千个小时，但在《3G》之前我的面联次数不超过5次，基本上都是在盟区和其他地区的玩家联机。我不喜欢面联的原因主要是：当时我遇到的同城玩家普遍水平偏低，而且还存在大量使用金手指游戏的情况，令我意兴阑珊，面联了几次之后就作罢。我记得第一次上盟区的时候，有一个玩家带我一个晚上从下位升到了G位，那时我对他的武器很感兴趣，问他这是什么太刀，他告诉我这是三天刀，是用最稀有的素材打造而成的。我说："你的刀好厉害啊，怪物在那里动都不能动一直被你砍。"他说："当然，这把太刀带有麻痹属性的。"我若有所思，难怪刚才那条霸龙动不了，原来从头到尾一直被麻痹住了。后来我才发现他是用了麻痹属性的金手指……还好这种情况还在少数，不过还是有一些防具带8个技能仍然说自己没有用老金的玩家。盟区的优点在于玩家水平较高，而且随时都能找到人联机；缺点就是联机没法像面联那样边联机边聊天（除非你边玩边打字），还有就是坑爹的网络冲突。在盟区，我完成了从被人带刷素材到带人刷素材的转变，也认识了一帮异地机友，从小学生到中年大叔都有，萝莉正太也不少。大家在这样一个平台上，不分长幼贵贱，并肩作战，寻找那最简单的乐趣。让在这个人与人之间缺乏沟通交流的社会中，陌生人有共同的理由聚在一起同乐，《怪物猎人》做到了。



写下这篇文章的时候，《怪物猎人4》在一再延期之后终于确定了发售日。9月14日，狩猎季再开，机友一早就拉上我预订游戏了。这个系列终于来到了第四代，我也在最后说一下对新作的期望：即使要开拓新的玩家群，我也希望厂家不要把难度设定得太低，重蹈《P3》的覆辙；个人最期待的是Wi-Fi联机，希望Capcom不要让我失望，网联流畅度能达到《生化危机 佣兵》那样我就很满意了。《怪物猎人4》，我即将玩到的第四作《怪物猎人》，四个涵盖我猎人生涯的词，这不是巧合，而是我的狩魂要再次燃烧起来了！



玩家点评

PSP	弹丸论破 希望的学园和绝望的高中生（汉化版）
厂商：Spike	类型：AVG
评论人：归隐山林的熊	评分：10



之前看游戏大赏就知道这是一款PSP上的大作，但得知是一款推理游戏，又想到自己的日语水平……经过漫长的等待，终于等到了这款游戏的汉化版。

游戏在案件搜查证据阶段做的很贴心，如果在一个场景内有重要的证据而没有被发现，系统就会有提示，这让我在《逆转裁判》里找不到证据满处转的小白倍感欣慰。在游戏的搜查证据充足后进行审判阶段，第一次玩的时候很纳闷，我这还不知道凶手是谁呢，怎么就开庭了呢？然后知道：原来学院庭审就是大家围在一起讨论，聊着聊着根据手里的证据，凶手自己就暴露了，还真是很新颖的设定。

游戏的剧情做得很吸引人，玩的时候深陷其中：幕后黑手是谁？大家为什么会被关在与外界隔离的学校内？而在学校外究竟发生了什么事情？游戏在最后也不忘给留足了悬念。而笔者所玩的汉化版，汉化质量亦相当高，这里再次感谢无私的汉化组让我们玩到了这么好的游戏，也希望2代的汉化版早日降临。



PSV	Unit 13
厂商：SCE	类型：TPS
评论人：yee	评分：8

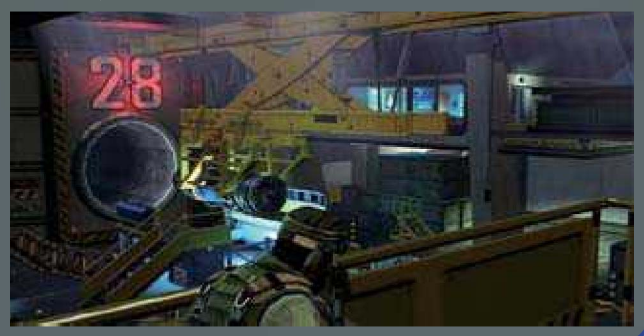


本作在PSV上虽然算是一款旧作，但画面还是相当强的，但该作没用很充分地利用到PSV的众多功能还是比较可惜，但这只是小小的遗憾，并不影响粉丝对它的爱，游戏娱乐性更没有因此而减多少。

本作中，不管是头部还是身体上的伤害，都表现得可圈可点，其效果非常好，尤其是按下L+R，就可以轻松享受到爆头的快感——当然在享受快感时也要注意自己脚下或身边，免得下一个OVER的是自己，很显然，紧张感是随时都存在着。尽管如此，瞄准只用到了摇杆而没用到陀螺仪，个人还是觉得可惜了点。当然射击游戏离不开联机，该作也支持联机，能上网与高手们互爆，也是不断提升自己的技术的途径。

而在联网之外，本作的36个主任务，再加上9个悬赏任务，也足够让我们好好享受锻炼技术了，当然也可以趁这时候好好补一下英语。

本作中大部分枪支可以换装备，例如换瞄准镜、消音器等等，增加了武器搭配的个性。而人物等级限制枪支使用的设定，也一定程度上增加了游戏时间。总的来说，本作是一款不可多得的好游戏。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

《龙之王冠》还未入手，光听先人一步的玩家们放出的游戏感想就馋得直流口水。听说今井麻……听说精灵有弓箭、匕首和足技三个流派，要用哪一种开荒呢？这是一个很让人纠结的问题！

3DS 日版

数码宝贝世界 复原 解码

デジモンワールド リ：デジタイズ デコード

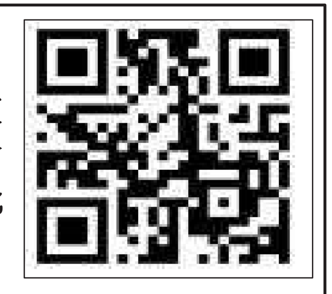
●游戏道具QR码



NBGI官网近日公布了6月27日发售的3DS游戏《数码宝贝世界 复原 解码》的游戏道具QR码。在“はじまりの街”调查“ジジモンの家”里的电脑，选择选项中的“読み取る”，就能启动摄像头读取二维码了。读取成功后，会收到一封附带道具的邮件。以下为官方公布的八张QR码，前七张都是游戏中的道具，最后一张则是用来触发与斗技场的ジオグレイモン进行战斗的剧情。

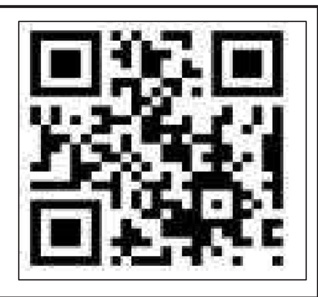
·进化セット その1

进化道具“巨大な爪”、进化アイテム“爪の化石”



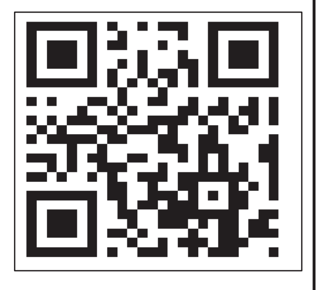
·进化セット その2

进化道具“深红のウイルス”、进化アイテム“凶暴なツノ”



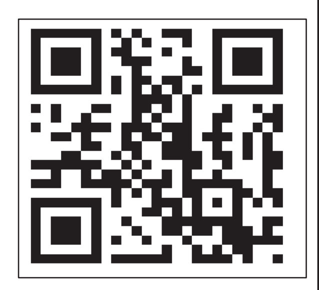
・冒险への旅立ちセット

回复ディスク×10、MPディスク×10、ばんそうこう×10、オ-トパイロット×10



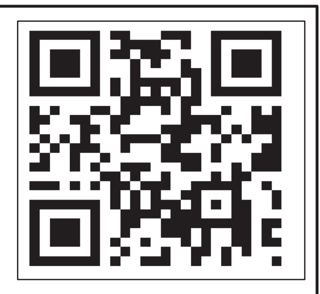
・回复ディスクセット

回复ディスク×10、中回复ディスク×10、MPディスク×10、中MPディスク×10



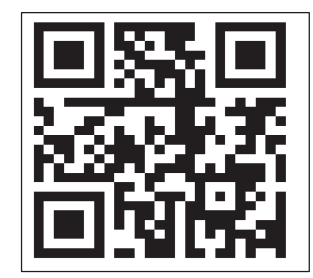
・お食事セット

肉×10、挑战ニンジン×10、サクラ鸟大根×10、けいたいトイレ×10



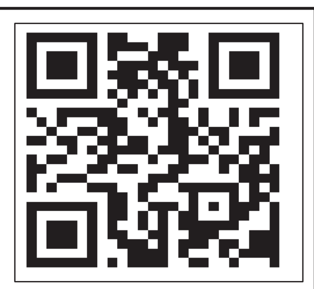
・キノコセット

デジタケ×10、雪割キノコ×10、デラックスキノコ×10、运だめしキノコ×10



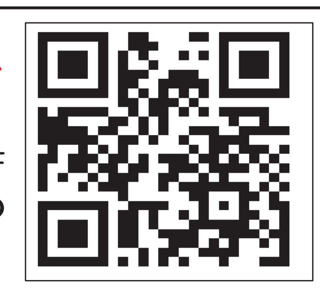
・进化セット その3

进化道具“サボテングロ-ブ”、进化アイテム“太阳の实”



・コロシアムイベント“受付の本气”

コロシアム1F发生剧情“受付の本气”



3DS 日版

马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险

マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー

●兄弟攻击・奇迹攻击与装备的相性

当马里奥与路易装备特定的装备，并使用特定的兄弟攻击或奇迹攻击时，将大幅提升该攻击的效果。例如装备“ブラザ-ブ-ツ”时使用“ミラクルボ-ル”，只要打出“Excellent”就能大幅回复BP值，使得玩家可以反复使用“ミラクルボ-ル”；又例如装备“ヤワラカハンマ-”时使用“スピ-ドボム”，就能高几率降低全体敌人的DEF。当然装备恰当的ウエア、グラブ和アクセサリ-也同样有特殊效果，请大家多多尝试。

●双人顶砖块

需要连续顶出金币的砖块，一个人顶多少会有点花时间。如果将两个人都移动到砖块下面，只稍稍错开一点位置，那么一次跳跃就能顶两次，大幅缩短时间。

●效率练级法

装备“ブラザ-EXPグラブDX”，然后在ネオクッパ城以兄弟攻击或奇迹攻击不断杀敌。

虽然说起来很单纯，但由于并没有特别更具效率的练级法，因此这个方法可以说是比较稳定的。

“ブラザ-EXPグラブDX”是スゴワザコンテスト的スナイプパチンコ达到S Rank的报酬。杀敌时选择“スピ-ドボム”这类高效率的招式会轻松一些。

栏目主持 胧月

NEW GAME RELEASE SCHEDULE
掌机游戏综合发售表

本辑值得一提的是《噬神者2》的发售日定于11月14日，这张空头支票在开出将近两年时间后终于兑现，时间上也基本避开了《MH4》的热卖期，同时临近年底商战，表现值得期待。另外令人遗憾的是3DS和PSV在8月份的游戏阵容较为单薄，更多大作集中到了TGS前后。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年8月					
7日	电波人RPG3（e商店下载）	电波人间のRPG3	Genius Sonority	RPG	1000日元
8日	我是航空管制官 机场英雄3D 那霸 附加版	ぼくは航空管制官 エアポ－トヒ－ロ－3D 那覇 PREMIUM	Sonic Powered	SLG	6300日元
8日	兽电战队 强龙者 在游戏中变身吧！	獣电战队キョウリュウジャ－ ゲ－ムでガブリンチョ！！	NBGI	ACT	4980日元
8日	热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲	热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲	Arc System Works	ACT	4649日元
8日	热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲（e商店下载）	热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲	Arc System Works	ACT	4500日元
8日	海贼王 冒险黎明	ワンピ－ス ROMANCE DAWN 冒险の夜明け	NBGI	RPG	5980日元
10日	口袋妖怪Tretta	ポケモントレッタラボ for ニンテンド－3DS	Pokemon	ETC	3800日元
11日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	Mario and Luigi: Dream Team	Nintendo	RPG	39.99美元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	6279日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦（e商店下载）	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	5600日元
29日	夏洛克·福尔摩斯 解谜都市	シャ－ロック・ホ－ムズ パズルシティ	Intergrow	AVG	5040日元
2013年9月					
14日	怪物猎人4	モンスタ－ハンタ－4	Capcom	ACT	5990日元
14日	怪物猎人4（e商店下载）	モンスタ－ハンタ－4	Capcom	ACT	5990日元
19日	三国志	三国志	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
19日	三国志（e商店下载）	三国志	Koei Tecmo Games	SLG	4500日元
19日	信长之野望	信长の野望	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
19日	信长之野望（e商店下载）	信长の野望	Koei Tecmo Games	SLG	4500日元
19日	《信长之野望》&《三国志》合集包	《信长之野望》&《三国志》ツインパック	Koei Tecmo Games	SLG	9240日元
19日	虫奉行	ムシブギョ－	NBGI	A·RPG	5980日元
19日	虫奉行（e商店下载）	ムシブギョ－	NBGI	A·RPG	5980日元
26日	Fate/Kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	Fate/Kaleid linerプリズマ☆イリヤ	角川Games	A·AVG	6300日元
26日	园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们	ガ－デニングママ：ママと森のなかまたち	Office Create	ACT	5040日元
26日	园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们（e商店下载）	ガ－デニングママ：ママと森のなかまたち	Office Create	ACT	售价未定
26日	纸盒战机大战	ダンボ－ル战机ウォ－ズ	Level-5	RPG	4980日元
26日	纸盒战机大战（e商店下载）	ダンボ－ル战机ウォ－ズ	Level-5	RPG	4980日元
26日	迪士尼 米奇传奇 米奇的奇妙冒险	ディズニ－ エピックミッキ－ ミッキ－のふしぎな冒险	Spike Chunsoft	ACT	5040日元
26日	铁道日本 路线之旅 长良川铁道篇	铁道にっぽん！ 路线たび 长良川铁道编	Sonic Powered	SLG	6090日元
26日	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘宝	魔界王子 devils and realist 代理王の秘宝	NBGI	AVG	5980日元
26日	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘宝（e商店下载）	魔界王子 devils and realist 代理王の秘宝	NBGI	AVG	5980日元

近期焦点

热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲

8.8 ◆Arc System Works◆ACT◆4649日元 3DS 期待度 B



虽非一线大作的“《热血》系列”是不少玩家的童年记忆，而个中角色的种种荒诞搞怪行为，更能激起那顽劣时期的共鸣。本作中玩家将扮演国夫君，与昔日的对手化敌为友，联手对抗“关东狮子联合”。角色可成长习得新必杀技，同时能通过丰富的支线任务赚取金钱购物。

超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀

8.22 ◆NBGI◆S·RPG◆6480日元 PSV 期待度 A



《机战》外传“《魔装机神》系列”的第三作，游戏的舞台依然是地底世界拉·基亚斯，为了对抗新来袭的威胁，正树等人再度投身于战火之中。作为系列特色的等比例战斗动画依旧保留，并且登陆PSV之后画面更加精细和具有迫力。系统方面，本作首次采用了来自“《机战》系列”的强化芯片系统，让玩家培养自己喜欢的机体时有了更多的选择。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年8月			
22日	超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	S・RPG	6480日元
22日	超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀（PS商店下载）	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	S・RPG	6480日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	6279日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦（PS商店下载）	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	5600日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	ACT	4935日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE（PS商店下载）	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	ACT	3900日元
29日	订书机之吻	ホチキス	TGL	AVG	5229日元
29日	订书机之吻（PS商店下载）	ホチキス	TGL	AVG	3980日元
		2013年9月			
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	ACT	39.99美元
5日	杀戮地带 佣兵	Killzone Mercenary	SCEJA	FPS	4980日元
5日	杀戮地带 佣兵（PS商店下载）	Killzone Mercenary	SCEJA	FPS	3990日元
10日	杀戮地带 佣兵	Killzone Mercenary	SCEA	FPS	39.99美元
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	RPG	7140日元
26日	三国志12 威力加强版	三国志12 with パワーアップキット	Koei Tecmo Games	SLG	9240日元
26日	三国志12 威力加强版（PS商店下载）	三国志12 with パワーアップキット	Koei Tecmo Games	SLG	8000日元
26日	无双大蛇2 终极版	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
26日	无双大蛇2 终极版（PS商店下载）	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo Games	ACT	5400日元
26日	古色迷宫轮舞曲	古色迷宫轮舞曲 La Role de fortune	Yeti	AVG	7140日元
26日	日本职业麻将联盟公认 再来20倍！ 提升麻将水平的方法 初中级者篇	日本プロ麻雀连盟公认 もっと20倍！ 麻雀が强くなる方法 ~初中级者编~	加贺Create	TAB	3990日元
26日	日本职业麻将联盟推荐 精研麻将 挑战职业女雀士 彻万女神特别版	日本プロ麻雀连盟推荐 とことん麻雀！ 女流プロに挑战！ 彻万女神スペシャル	加贺Create	TAB	3990日元
		2013年10月			
10日	弹丸轮破1・2 再装填	ダンガンロンパ1・2 Reload	Spike Chunsoft	AVG	5229日元
10日	弹丸轮破1・2 再装填	ダンガンロンパ1・2 Reload	Spike Chunsoft	AVG	4700日元
10日	创造球会 建立职业足球俱乐部吧	サカつく プロサッカークラブをつくろう！	SEGA	SLG	7329日元
10日	创造球会 建立职业足球俱乐部吧（PS商店下载）	サカつく プロサッカークラブをつくろう！	SEGA	SLG	6500日元
10日	月英学园	月英学园	Arc System Works	AVG	6090日元
10日	月英学园（PS商店下载）	月英学园	Arc System Works	AVG	4800日元
17日	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワールド クラス サッカー	EA Sports	SPG	售价未定
22日	撕纸大冒险	Tearaway	SCEA	ACT	39.99美元
24日	战国无双2 帝国 HD版（PS商店下载）	战国无双2 Empires HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	2700日元
24日	战国无双2 猛将传 HD版（PS商店下载）	战国无双2 with 猛将传 HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	3000日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1	超次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	8190日元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1（PS商店下载）	超次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	5300日元
		2013年11月			
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻（PS商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2	GOD EATER 2（PS商店下载）	NBGI	ACT	5980日元

PlayStation Portable



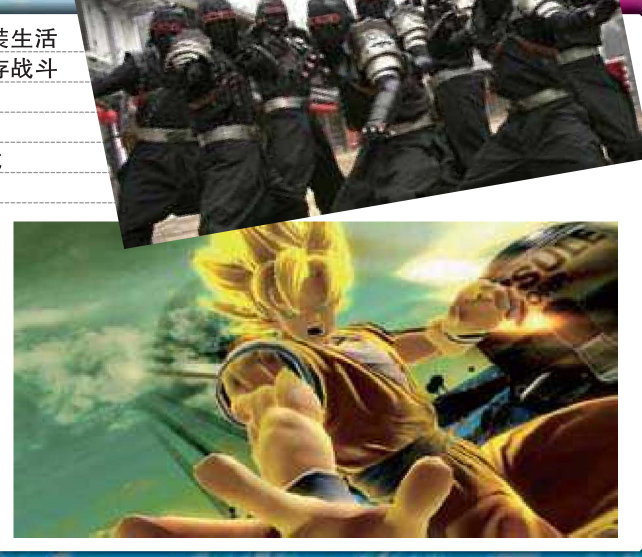
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年8月			
29日	天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版	咲–Saki– 阿知贺编 episode of side–A Portable	Alchemist	TAB	7140日元
29日	天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版（PS商店下载）	咲–Saki– 阿知贺编 episode of side–A Portable	Alchemist	TAB	5800日元
29日	学生会的一己之见 Lv2 携带版	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川Games	AVG	6300日元
		2013年9月			
5日	歌唱王子殿下 音乐2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	MUG	3990日元
19日	金色的琴弦3 全语音特别版	金色のコルダ3 フルボイス Special	Koei Tecmo Games	AVG	5040日元
19日	金色的琴弦3 全语音特别版（PS商店下载）	金色のコルダ3 フルボイス Special	Koei Tecmo Games	AVG	4500日元
26日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年10月			
24日	众神的恶作剧	神々の悪戏	Broccoli	AVG	6090日元
31日	变态王子与不笑猫	変态王子と笑わない猫。	C–Territory	AVG	6090日元
		2013年11月			
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
		2013年夏			
未定	超级机器人大战 扩展行动（PS商店下载）	スーパーロボット大战Operation Extend（オペレーション エクステンド）	NBGI	S・RPG	6480日元
		2013年秋			
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワールド クラス サッカー	EA Sports	SPG	售价未定

DVD光盘 内容导视



英雄传说 碧之轨迹 进化版
梦幻之星在线2
心跳！光之美少女 换装生活
战斗中 传说之忍与生存战斗
龙之王冠
灵偶异界
JUMP全明星 胜利之战
海贼王 冒险黎明







我不受欢迎怎么想都是你们的错
Blood Lad





新作特搜队

妖怪手表
超级机器人大战 扩展行动
逆转裁判5
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《妖怪手表》的演示视频中，主角从什么颜色的宝箱拿取了物品？

A.黄色　　B.紫色　　C.红色



capdase psv
硅胶边框套装 3名





207辑读者回函表

姓名____ 昵称____ 年龄____ 性别____ 职业____

地址____ 省____ 市（县）____ 区____

____

邮编:____

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：____

喜欢的游戏：____

Email：____

电话：____ QQ：____

想说的话：____

____

照片(大头贴)&自画像

谈谈你对今年东京游戏展的期待，主机、游戏、事件均可

____

畅所欲言地挑出本辑中你认为制作得不好的内容，你的改进建议能让《掌机王SP》变得更好。

____

希望看到哪些专题企划内容？____

希望看到哪些攻略或特快？____

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：黄色　□B：紫色　□C：红色

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。

ucg.dooland.com



您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。



下辑预告



《P4》风迷宫RPG
《灵偶异界》见参



PSV联机大作《龙之王冠》
超详细攻略！

FC诞生30周年大专题
揭秘传奇主机的过往今生

其他攻略特快



电波人RPG3



热血硬派国夫君SP
乱斗协奏曲

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：18元